TV GAME专门志 2004.11B

GAME科技风

特别推介

NDS
20余款新作彻底大检阅
发售前全面大剖析

超级新作全面检阅

NEOGEO格斗竞技场

荒野兵器 第4度引爆

活剧侍道 西部武士

怪物猎人G

特大攻略号

火炎之纹章
圣魔之光石
详细系统研究+全地图逐关战略讲解

机动战士高达SEED
没有终结的明日
流程攻略+全机体与人物出现条件

剑风传奇
千年帝国之鹰篇
流程重点攻略+BOSS战特别说明

炽焰帝国
十字军东征
完全系统介绍+初期任务指南

独家赠品1

序章音乐集+系列精选

独家赠品2

双面海报

光明之泪+装甲核心

定价：RMB 9.8

ISSN 1671-7341

22>

9 771671 734020

《火炎之纹章 圣魔之光石》
完全攻略本

TVG 攻略本VOL.6

全地图超详尽攻略！

全同伴及隐藏人物加入！

全人物及道具资料！

塔与遗迹攻破、人物加入方法、

能力成长率、支援关系、指令中日对照、

职业系统、战斗算式、武器相克 完全剖析！

2004年10月下旬上市

定价15元

送

2004.11B

2004年11月15日

CONTENTS

TV GAME专门志 2004.11B

GAME科技风

梦回三国扫描制作

NDS发售前全面剖析，20多款NDS新作检阅

火炎之纹章 圣魔之光石逐关战略讲解

机动战士高达SEED全机体与人物出现条件

剑风传奇 千年帝国之鹰篇详细流程攻略

GAME INDEX

ARC

NEO・GEO格斗竞技场 52

GBA

塞尔达传说 不可思议的帽子 16
超级机器人大战 原创世纪2 18
GB大战略ADVANCE 1+2 46
机动战士高达SEED 命运 47
洛克人EXE 洛克人X5 蓝之队 48
洛克人EXE 洛克人X5 核心队 48
火炎之纹章 圣魔之光石 60

NDS

PIC—PIX 40
钻子先生DS 41

PS2

活剧侍道 西部武士 20
怪物猎人G 22
红侠乔伊2 24
洛克人X8 25
荒野兵器 第4度引爆 26
天外魔境III NAMIDA 27
勇者斗恶龙 & 最终幻想 富豪街特别街 28
桃太郎电铁USA 29
A.C.E异世纪传说 30
皇牌空战5 未颂之战 31
太鼓之达人 五代目 32
SD高达力量 大决战！次元海贼DE SCULL！！ 33
斗鱼 34
义经英雄传 35
第一神拳 全明星 36
古董浪漫大冒险 创业物语 37
死亡打字机 丧尸恐慌 38
HARD LUCK 39
机动战士高达SEED 没有终结的明日 76
剑风传奇 千年帝国之鹰篇 圣魔战记之章 81
钢之炼金术师2 赤色炼金术之恶魔 84
火影忍者 NARUTIMENT HERO 2 90
剑豪3 94
幻想水浒传IV 102
世界足球胜利十一人8 111

PSP

首都高BATTLE 42
潜龙谍影ACID 43
大众高尔夫 PORTABLE 44
哔波猴育成学校 猴子游戏大全集 44
无论哪里都在一起 45
天地之门 45

XBOX

DOA终极版 49
星球大战 共和国指挥官 50
金属之狼 混沌 51
神鬼寓言 58
星球大战 战斗前线 59
炽热帝国 十字军东征 87
幻影沙尘 107

其他栏目索引

情报网络 2
游戏时刻表 7
游戏龙虎榜 8
太郎信箱 113
新作评议会 116
非常精品推介 117
漫动作 120
G画廊 122
Our Shop 123
读编漫话 125

16 新作狙击

GBA 塞尔达传说 不可思议的帽子 16
GBA 超级机器人大战 原创世纪2 18
PS2 活剧侍道 西部武士 20
PS2 怪物猎人G 22
PS2 红侠乔伊2 24
PS2 洛克人X8 25
PS2 荒野兵器 第4度引爆 26
ARC NEO・GEO格斗竞技场 52
GBA GB大战略ADVANCE 1+2 46
机动战士高达SEED 命运 47
洛克人EXE 洛克人X5 蓝之队 48
洛克人EXE 洛克人X5 核心队 48
NDS PIC—PIX 40
钻子先生DS 41
PS2 天外魔境III NAMIDA 27
勇者斗恶龙 & 最终幻想 富豪街特别街 28
桃太郎电铁USA 29
A.C.E异世纪传说 30
皇牌空战5 未颂之战 31
太鼓之达人 五代目 32
SD高达力量 大决战！次元海贼DE SCULL！！ 33
斗鱼 34
义经英雄传 35
第一神拳 全明星 36
古董浪漫大冒险 创业物语 37
死亡打字机 丧尸恐慌 38
HARD LUCK 39
PSP 首都高BATTLE 42
潜龙谍影ACID 43
大众高尔夫 PORTABLE 44
哔波猴育成学校 猴子游戏大全集 44
无论哪里都在一起 45
天地之门 45
XBOX DOA终极版 49
星球大战 共和国指挥官 50
金属之狼 混沌 51

60 大攻略

GBA 火炎之纹章 圣魔之光石 60
PS2 机动战士高达SEED 没有终结的明日 76
PS2 剑风传奇 千年帝国之鹰篇 圣魔战记之章 81
PS2 钢之炼金术师2 赤色炼金术之恶魔 84
PS2 火影忍者 NARUTIMENT HERO 2 90
PS2 剑豪3 94
PS2 幻想水浒传IV 102
PS2 世界足球胜利十一人8 111
XBOX 炽热帝国 十字军东征 87
XBOX 幻影沙尘 107

58 初心锦囊

XBOX 神鬼寓言 58
星球大战 战斗前线 59

9 特别推介

NDS全面大剖析 9

54 东瀛采风

特别纪念！VR战士2开发秘史 54

健康游戏忠告：抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

■总编辑／社长：惠秋建 ■运营总监：郑鸿荣 ■副总编辑：韩洪泰 戴郁思 ■副社长：王少华 马抗美 杜迎秋 ■主管：河北省科学技术协会 ■主办：河北省科技咨询服务中心 ■编辑出版：《科技风》杂志社 ■社址：中国・河北石家庄市裕华东路100号 ■邮编：050011 ■编辑部电话：0311-6962894 ■邮发代号：18-38 ■国际标准刊号：ISSN1671-7341 ■国内统一刊号：CN13-1322/N ■广告经营许可证号：1301024D00010 ■出版日期：2004年11月15日 ■定价：人民币9.8元

读者、发行服务：深圳市34—007信箱 | 邮编：518034 | E-mail: GAME-KJF@vip.163.com

本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字、图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。

本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

情报网络 Fresh News

NDS世界 与NDS主机同日的发售游戏公布

任天堂于10月7日（星期四）举行了“NINTENDO DS PREVIEW”的新闻发布会，这次是厂商自E3之后首次在日本披露NDS的情况。首先社长岩田聪与专务宫木茂分别登场，然后其他开发NDS游戏的生产商制作人也纷纷出现，包括SEGA的中裕司，SQUARE ENIX的河津秋敏（发表将《FFIII》移植到NDS上，并活用其机能）以及制作“《口袋妖怪》系列”的石原氏。

其中石原氏发表会于NDS上推出《口袋妖怪 突击》，此游戏将能与GBA版《口袋妖怪 翡翠》进行联动。除此之外，还正式宣布开发NDS的“《口袋妖怪》系列”新作——《口袋妖怪 DIAMOND(钻石)／PEARL(珍珠)》这两个版本。

根据岩田社长表示，目前已有46家公司正在开发112款NDS作品，与主机同时发售的游戏共有12款之多，其中任天堂占了5款，而第三方厂商则有7款（请参考附表）。另外预定在年底还将会有14款作品推出，其中包括已定于12月24日发售的《PUYO PUYO FEVER》。

目前开发中的NDS作品名单里，对应作品共有124款之多，其中有些还没有正式的标题，但也有一部分已经公布了，因此现在只刊登出先发表的作品。此外，BANDAI较早之前发表的NDS作品《METEOS》，原来也是前SEGA游戏制作人水口哲也的作品，是款控制陨石撞击的新类型方块游戏。

美国方面，任天堂终于正式公开了美版NDS的包装样式，基本上与日版差不多，但是美版在外盒上说明了将随主机附送《银河战士：猎人初次狩猎》的体验版，这是手掌机领域初次在公开发售时附送体验版，要知道卡带的成本要比光盘昂贵，这也可见任天堂为了拉动NDS销量而不遗余力地想出新点子。美版NDS已确定于11月21日发售，比日版的发售日——12月2日早了一个多星期。目前厂商已表明《超级马里奥64 DS》将会与主机同时在11月21日发售，该游戏除了完全移植自N64版外，还会加入瓦里奥、路易及耀奇等角色的多人对战游戏模式，甚至还有使用路易卡的迷你游戏。此外，随主机附送的体验版《银河战士：猎人初次狩猎》也势必会吸引大量的欧美玩家。而ACTIVISION的《蜘蛛侠2》、EA的《MEDDAN NFL》和UBI SOFT的赛车游戏《ASPHALT GT》，以及SEGA和THQ数款作品也是人气相当高的。到了明年初，预计会有20至25款游戏作品将问世，任天堂的目标是本年度（2005年3月底为止）内于北美市场可卖出400万部NDS。

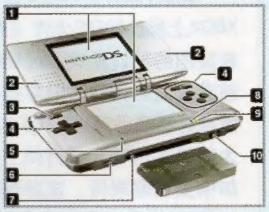
同日发售作品一览

任天堂	直感一笔(3800日元) 超级马里奥64 DS(4800日元) 接触瓦里奥制造(4800日元) 大合奏！兄弟乐队(4800日元) 口袋妖怪 突击(4800日元)
SUCCESS	动物园管理人
KOEI	麻雀大会
EA	THE URBZ：SIMS IN THE CITY
SEGA	一切都是为了你
SPIKE	研修医天堂独太
ARUZE	头脑汗游戏系列！VOL.1
NAMCO	钻子先生DS

新发表作品一览

ACTIVISION	蜘蛛侠2
ATARI JAPAN	ATARI杰作集
ATEIN	怪物召唤者
ARIKA	接触动画RPG
ARUZE	头脑汗游戏系列！VOL.2(暂称) 头脑汗游戏系列！VOL.3(暂称) 迷宫(暂称) 动作RPG(暂称)
ALFA UNIT	动作游戏
INTERACTIVE BRAINS	TOYHESS WORLD 深奥的迷宫
MTO	御茶犬DS(暂称) 可爱狗仔DS(暂称)
EA	黄金眼(暂称) 极品飞车 地下狂飙(暂称)
KIDS STATION	战斗员山田始2(暂称) 卡片战斗游戏 侦探冒险游戏
SUCCESS	旋转投(暂称)
SQUARE ENIX	最终幻想III
STAR FISH	黑色重低音 动态射击
SEGA	TV角色动作游戏 多人竞技对战动作游戏
D3 PUBLISHER	简单派DS系列
TOMY	新RPG(暂称)
NOW PRODUCTION	动作游戏
HUDSON	桃太郎电铁世界(暂称) 动作RPG(暂称)
任天堂	不可思议的休假2(暂称) 日本社会学会计划(暂称) 役满DS(暂称) ANOTHER(暂称) 超级大战争(暂称) BALLOON TRIP(暂称) 直感一笔 大合奏！兄弟乐队 口袋妖怪 突击 口袋妖怪 钻石 口袋妖怪 珍珠
BANDAI	旋转店屋(暂称) KERORO军曹(暂称) KEROKERO KING(暂称) SD高达战略游戏(暂称) 魔法接触(暂称)
BANPRESTO	超级机器人大战(暂称)
MARVALOUS INTERACTIVE	露娜(暂称)
MEGA CYBER	LONDONIAN GOTHICS 迷宫之罗利达

NDS 各键位说明



1.液晶屏幕【上、下画面（触摸屏幕）】

可以表示26万色的3英寸、附有背光灯的半透明反射型TFT颜色液晶屏幕。另外下画面是可以直接触摸屏幕来操纵游戏的触摸式屏幕。

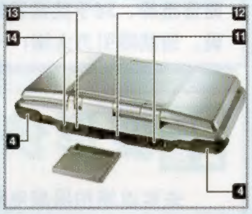
2.扩音器

可以享受立体声。

3.电源键

4.游戏操作键

【十字键、A键、B键、X键、Y键、L键、R键、选择（SELECT）键、开始（START）键】



5.麦克风

音声输入专用麦克风。利用声音或者拍手声可以进行游戏。

6.音量调节

7.GBA卡带插槽

可以插入GBA的卡带。

※不对应GBC专用、GB&GBC共用、GB专用卡带。

NDS 与 GBA 软件的大小比较。

8.充电指示灯

9.电源指示灯

10.耳机／麦克风连接端口

除了GB系列专用耳机（另卖）以外，还可以连接GB系列专用以外的耳机。

11.AC电源连接端口

12.DS卡带插槽

只能插入DS专用卡带。

日版 NDS 的包装设计。

13.挂绳钩

可以挂附送的专用挂绳。

14.触摸笔・触摸笔插槽

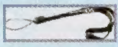
NDS触摸屏幕专用的触摸笔。不使用时可以插入在触摸笔插槽。

附送产品

触摸笔（两支）

NDS主机附属（一支）／备用（一支）

NDS 专用触摸挂绳



具有触摸笔功能的专用挂绳。

NDS 专用 AC 电源

对应GBA SP。

软件

NDS 专用卡带

甚至比GBA卡带还小的NDS专用卡带。

GBA 专用卡带

利用GBA专用卡带能玩GBA游戏。

※GBA专用卡带不对应通信机能。

NDS 基本性能规格

尺寸（折叠之后）／84.7（宽）×148.7（长）×28.9（厚），重量为275克（内藏充电池、含触摸笔）	
上屏幕	背光3英寸半透明TFT反射式液晶屏，解析度为256×192，发色数为26万色
触摸屏	与上屏幕相同，外加透明类比触摸屏
输入／输出端子	NDS卡片插槽，GBA卡带插槽，立体声耳机／麦克风连接端子
无线通信功能	对应IEEE802.11通信协议、对应任天堂独自制定的无线通信草案，有效通信距离为10米到30米（根据周围环境而定），对应类似GBA的一张NDS卡支持多部NDS主机游戏方式
操作	触摸屏，内置麦克风语音识别，A/B/X/Y四个功能键，十字键，L/R按键，Start，Select
音频系统	内置立体声喇叭（通过软件模拟可实现虚拟环绕功能）
CPU	一颗ARM9（67MHz），一颗ARM7（33MHz）
其它功能	内置时钟（可显示时间、日期／另有警报功能），内置Pic-To-Chat图片聊天功能（可对应最多16人的无线图画聊天功能以及对应游戏），用户设定，可切换启动模式，使用语言包括：日文、英文、德文、法文、西班牙文、意大利文，用来玩GBA游戏时可以随时在上下画面间进行切换
电池和电源	内置锂离子充电电池，电池持续使用时间为6到10小时（根据使用的软件不同而有所不同），充电时间为4小时，具有休眠模式等电源管理功能，附带AC适配器。
颜色	黑色与银白

NDS 日本 任天堂社长岩田聪的发言全文

感谢各位来宾参加本日的NINTENDO DS Preview，我是社长岩田。

刚刚各位观看的影像是以NDS的广告片断构成的宣传影像，广告代言人——宇多田光是在摄影当天第一次接触NDS，单看她的表情就觉得可以了解她对NDS非常感兴趣。这次为了想要从广告中表现出宇多田光对NDS第一时间内的反应，所以没让她做任何前期准备，所以她才在摄影当天第一次接触了NDS。理由就是为了向观众表达，即使对游戏没有太深入了解的人也同样会对NDS感到莫大的兴趣。相信在影像中各位能看出当时拍摄现场的气氛，我们也达成了最初所想表达的意图。

宇多田光负责宣传广告。

NDS 软件的包装样式。

今天我给各位讲一下任天堂为什么要开发，并推出NDS。从FC出世到现在已有21年，而初代的GB到现在也经过了15年的岁月。在这期间，电视游戏有着卓越性的进步。当然，游戏界的进步对于我们，也对于游戏玩家来说都是一种好事，但也存在一些负面性的问题，那就是电视游戏随着硬件机能的发展而变得越来越复杂。各位都应该知道类似的情况会导致“离散游戏”（第一次接触游戏的人会感到游戏操作太复杂，所以不会花费很多时间去玩游戏，最后导致对游戏不感兴趣，而不会再玩游戏了）等使游戏市场缩小的问题。

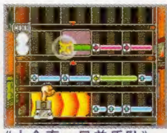
发展到如此地步之后，在沉渣泛滥的游戏市场中，如果只为了向游戏初学者提供难度、操作等方面很简单的游戏的话，这样就对游戏老玩家来说是不公平的。“开发简单而充满乐趣的游戏”，这种看似矛盾而无法解决的难题，则正是目前游戏界面临的根本问题，而这个问题就是我们要去解决的最大问题。

我们的使命就是发明一台具有全新玩法的游戏机，给玩家带来前所未有的体验，让玩家以意外的惊喜去面对全新的游戏机。因为我们的确需要一台全新构造的游戏机。而解决这个问题的就是NINTENDO DS。两个画面、触摸屏幕、无线、音声输入等特色实现了前几代手掌机无法搭载的全新机能，同时我们的游戏开发方针也有了转变。那就是不管是游戏老手还是初学者都能站在“同一条起跑线”上，向新的游戏领域出发。让全世界所有的玩家，无论年龄、性别、游戏的知识与经验，都能开始一段新的游戏之路，这就是我们当初开发NDS的目标。在这里，关键之处就是NDS以什么样的功能去给玩家带来新鲜感，今天我就给各位说明其中的一部分。

NDS的最大特征就是“通过触摸屏幕，用自己的感觉来操作游戏”。十字键和按键这两个设计，自从FC诞生以来便一直持续了下去，是玩游戏的传统操作方式。随着时间的推移，这种设计正逐渐导致游戏老手和初学者之间的距离拉开得越来越远。为了实现让所有的玩家都从“同一个起跑线上”出发，达到这个目标的方法就是必须要开发出一种前作未有的操作方式，并以此为游戏发展的转折点。两个画面和触摸屏幕这两个要素之间的兼容性非常好，适用于各类型的游戏中。可以说具体的操作都是靠玩家的直觉来实现，这就是NDS的最大特点之一。

利用触摸笔来操作下画面的时候不会遮挡住上画面，所以也可以实现看着上画面来操作下画面等玩法。以前在一个画面上无法同时显示出来或者在画面的一角显示很小的画面（例如小地图等），如果是放在NDS上，就能用两个屏幕来同时显示大小相同的画面，玩家只需要通过转移视线来进行画面的切换。此外，还可以利用上下画面同时显示朴实简洁的2D画面与强调魄力效果的3D画面。总之，利用两个画面可以实现很多崭新的游戏表现方式。此外也有很多新的游戏玩法，而从我们游戏开发者的立场来看，触摸屏幕和两个画面的组合就是NDS最大的特征。

需要特别说明的是声音输入也作为一个简单又崭新的操作方式而被引入到NDS中，它作为标准机能也具有很大的意义。



《大合奏！兄弟乐队》

《口袋妖怪 突击》

《超级大战争》

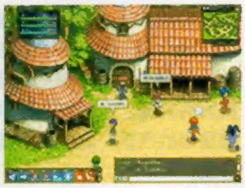
《BALLOON TRIP》

ETC 日本 TOE化身成网络RPG

《TOE》决定制作成网络RPG。

就在NAMCO正为PSP移植经典RPG《T.O.E（永恒传说）》的同时，厂商原来还在制作以该游戏的世界观为核心的网络RPG，并取名为《永恒传说ONLINE》。不过对应的并非家用机，而是电脑。该游戏将会保留游戏原有的2D画面风格，而战斗则改以3D方式呈现。预定在2005年初进行BETA版测试。

战斗画面以3D方式呈现。



冒险时仍然是2D画面。

XBOX 美国 光环2预订量突破百万大关

Microsoft于10月5日公布，即将在XBOX上推出的FPS大作《光环2》，单是在美国的预订量就已经突破百万大关。该游戏的前作自2001年推出以来，至今为至总销量已超过500百万套。而续作因为能够支持16人进行网上对战，所以更加倍受玩家期待。该游戏在美国已定于11月9日推出，至于日本及亚洲版则定于11月11日发售，其中亚洲版更会有中文语音选择，对于英语基础不好的玩家来说，当然吸引力大增！

XBOX玩家超期待之作！

XBOX 美国 阿格斯战士续作在XBOX上登场

TECMO将经典动作游戏3D化之后于PS2上推出的动作冒险游戏《阿格斯战士》，现在正式宣布开发续作《阿格斯战士2》，但本次先公开的却是XBOX版，而且已决定会推出亚洲地区行货版，暂时还没有游戏画面公开，不过则预定在2005年5月发售，喜欢该系列作品的玩家一定要留意了。

续作决定在XBOX上登场。(图为PS2版前作画面)

XBOX 美国 变形侠医决定开发续作

去年改编拍摄成电影的，描写MARVEL漫画英雄人物变形侠医的《THE INCREDIBLE HULK（变形侠医）》虽然名气一般，但是在电视游戏方面的成绩却相当不俗，玩过的人都给予了该游戏较佳的评价。正因为如此，厂商才宣布开发续作《THE INCREDIBLE HULK 2》，暂时还没有游戏画面公开，而且目前只公布了XBOX版，同样将是动作游戏，预定2005年7月推出，本作品已预定推出亚洲地区行货版。

前作大受玩家好评

PSP 日本 SCE为PSP电池消耗设指引

由于PSP是一部需要读碟的手掌游戏机，在光头与发光液晶屏幕这两方面的耗电需求下，其电池的使用时间一直令人担心。为此SCE在发送给各游戏厂商的技术指引说明书中，刊载了告诫游戏开发者要尽量避免过分耗电的说明。换言之，SCE把PSP的一次性电池使用时间的责任推到了软件开发者的身上。反观目前家用机上的游戏，为了能使玩家在广阔的版图上进行冒险，往往需要让光头持续地读取碟面上资料，例如《GTA3》便是其一，那这是否意味着PSP将无法推出这类的游戏呢？而根据美国POPULAR SCIENCE的报导，利用PSP玩游戏时可以一次使用8个小时，播放音乐则有10个小时，播电影则是两至两个半小时，看来读碟的频繁程度与还不及发光屏幕来得耗电，但照这种说法去判断的话，在PSP上玩类似《GTA3》的作品时，可能也就只可以玩上两个小时吧。

若能连续用8个小时已相当令玩家感到欣慰了。

NDS 日本 少年跳跃群星在NDS上齐聚一堂

10多年前BANDAI曾就为了给集英社人气漫画周刊《周刊少年跳跃》的二十与二十五周年致庆，而在FC上推出过两代集合了众多漫画人气角色的RPG游戏《FAMICOM JUMP》。当时受到相当多的漫画迷支持，时至今日，玩家又可再一次感受到《周刊少年跳跃》群星齐聚一堂的盛况！集英社于最新一期的《周刊少年跳跃》上发表，将会在任天堂新手掌机NDS上推出《跳跃！超级明星》，并由任天堂自己开发，而且玩法也变成对战格斗，至于登场的漫画作品方面，暂时已知道有《火影忍者》、《龙珠》和《ONE PIECE》。游戏发售日及价格未定。

最新的《周刊少年跳跃》上已公开了3位角色。

PS2 日本 CAPCOM明星格斗12月推出

以CAPCOM人气2D格斗角色结集而成的作品《CAPCOM FIGHTING JAM》，其街机版将于10月推出，而家用版则发售日未定。不过最近根据日本购物网的情报，PS2版预定在12月2日发售，定价6980日元。至于XBOX版则发售日未定。

NDS 日本 网球王子决定移师NDS

随着NDS确定了发售日，各大厂商也纷纷公布了对应NDS的作品，KONAMI较早前公布会在NDS上推出集英社人气网球漫画《网球王子》的新作，名为《网球王子2005水晶激情》，该游戏将会完全活用两个液晶屏幕，下方画面可以利用触摸屏来进行操作，但目前还没有公开游戏的系统，只发表了三幅游戏画面，发售日与价格未定。

活用双屏幕及触摸屏机能。

下方画面用来给予指示。

XBOX 日本 Microsoft对新世代XBOX的信心

由于PS2雄霸当代游戏界已是一个难以改变的事实，因此Microsoft对目前正在开发中的代号为XENON的XBOX新世代机充满了期望。较早之前日经商务报导了Microsoft的XBOX负责人彼得摩亚对新世代XBOX在日本市场的前景充满了自信，其摘要如下：

彼得摩亚指出，目前XBOX于日本游戏市场中只占个位数百分比，但在欧美地区，这一年内却急速成长，并巩固了其地位。北美于2003年6月时已占了游戏市场整体份额的23%，到了今年6月则上升至33%，而在欧洲地区也同样有着长足的进步，他认为XBOX销售势头增长对新世代机的成功问世会有着莫大的影响。

至于XBOX在日本的失败原因，彼得摩亚指出主机体积过大就是其中一个原因，那样的硬件设计是不会受到日本人欢迎的。而游戏软件数量太少，也很难吸引消费者的购买欲。但最关键的因素是XBOX比PS2整整迟了两年才打入日本市场，他表示今后不会再重覆同样的失败。

对于未来，彼得摩亚表示在接受过教训后，新世代机将会面向全新的方向去设计，主机外形将以小巧简洁的设计风格为主。软件数量在主机发售初期便已相当充实，并以日本人喜欢的游戏为主。此外，厂商已向各游戏开发商提供了新世代机所需要应用的游戏开发支援软件，还会重视像现行机种那样以减价策略来提升市场占有率。至于主机使用的光驱将会与目前的XBOX一样，但硬盘则可能并非标准配备。而有传闻说XBOX新世代机也将会使用由NEC与东芝共同开发的次世代DVD媒体——HD DVD，但日本Microsoft暂时以无可奉告作为回应。

XBOX 美国 DOOM 3 制作完成

针对电脑版大热卖的FPS动作《DOOM 3》，相信不少XBOX玩家都在期待XBOX版的推出。现在根据负责游戏开发的VICARI-OUS VISIONS负责人表示，XBOX版的制作已经完成。事实上，在数个月前，厂商已表示XBOX版会比电脑版迟上两至三个月推出，而在近期Microsoft举行的“XBOX年度检阅2004”上派发的目录中，就可以看到《DOOM 3》预定将在11月发售，由于电脑版是在8月推出的，因此正好印证了厂商并没有食言。

行货版预定11月推出。

G C 日本 机战 GC 发售日决定

BANPRESTO预定在冬季推出的GC版《超级机器人大战GC》，正式宣布发售日为12月16日，售价8190日元。此外为了纪念本作品发售，将会有一个抽奖活动，玩家只要将印有软件序号的单子寄回CLUB NINTENDO，就有机会获得名额为2000位的特别奖品——GBA版“FAMICOM MINI”系列的《第2次超级机器人大战》。

发售日与《MGS3》相同。

G B A 日本 王国之心 记忆之链对应双打

SQUARE ENIX预定于11月15日在GBA上发售的RPG游戏《王国之心 记忆之链》，较早之前在日本的购物网上登出了封面样式，可以发现左下方印有“1至2人用RPG”的字样，换言之，该游戏是款能够让两人一起玩的作品，至于如何两人一起玩则暂时仍未知晓。而同日还会推出连GBASP的限定版，机壳设计将会类似《我们的太阳》的限定版GBASP，分为两种颜色，表面将印有游戏LOGO，附送的电话绳饰物也是分为三截的，上面印有游戏角色图案，定价16080日元。

游戏的包装样式。

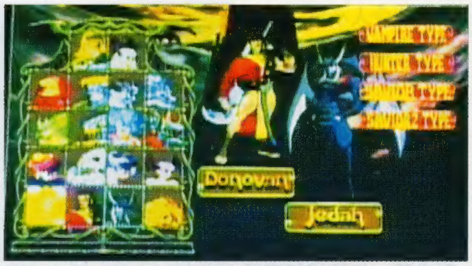
PS2 美国 洛迪克 FPS 推出 PS2 版

曾注明“ONLY ON XBOX”的FPS游戏《洛迪克历代记》，于较早之前曾传闻会推出PS2版，现在已经确切公布了发售日为12月9日，不过现阶段仍然没有PS2版画面公开。由于这两个机种在性能上有差异，估计PS2版未必有与XBOX版同等的素质，但相信会追加许多新元素来提高吸引力，喜欢玩FPS的PS2玩家要密切留意啊。

XBOX名作移植至PS2（图为XBOX版画面）

PSP 日本 PSP 确定今年内发售

在东京游戏展上因为并未公布PSP的发售日期，因此令许多人都估计PSP可能要等到明年才能面世。不过厂商代表在接受日本游戏杂志访问中表示，PSP绝对会在今年内发售，而且会像10年前的PS那样，于确切发售日的一个月前公布。这样说来，PSP最迟会在11月内公布最终的发售日。至于通讯界面则会以AD-HOC MODE（特别模式）为主体，可接驳无线LAN服务，而且是完全免费的，还能够与手提电脑进行通讯。此外据CAPCOM表示，PSP版《恶魔战士历代记 混沌之塔》将会与主机同时推出，PSP版会追加一个“混沌之塔模式”，玩家可选择三位角色组队，通过分歧路线朝塔顶进发，每关都有不同的过关条件。



《恶魔战士历代记》会与PSP同日发售。

PSP可以免费接驳上网。

焦点评论 NDS攻势一浪接一浪，推出《FF III》等于已经胜利？

4位名人一同拍照，由左至右分别是宫本茂、中裕司、河津秋敏与石原恒和。

在"NINTENDO DS PREVIEW"的新闻发布会上，除了任天堂社长岩田聪外，还有其他厂商的游戏名作制作人列席，场面可谓非常热闹。会上发表了多款从未公开过的NDS新作，其中包含了不少人气游戏系列的新作，光是任天堂自家的《口袋妖怪 钻石》和《口袋妖怪 珍珠》已经够强了，足以使NDS的地盘更加巩固。不过最令人惊喜的，反而是SQUARE ENIX要在NDS上推出《FFIII》。要知道《FFIII》自最初的FC版以来从未移植过任何机种的，虽然曾一度在WS的游戏发售表中出现，可惜最后也胎死腹中。在这次的任天堂发布会上，SQUARE ENIX的河津秋敏先生亲口说出移植《FFIII》，还会活用NDS的机能使其更加有趣。

"《FF》系列"在FC与SFC上的每款作品，都曾先后移植到其他的机种上，所以《FFIII》在其他机种上出现也是迟早的事。不过大家可能有个疑问，曾经一度面临破产的SQAURE，得到SCE支持才能撑到现在，如果以SCE利益为先，不是应把该作品放到PSP上吗？又或是不会如此全力协助任天堂吧。事实上，早在ENIX收购合并SQUARE，变成现在SQUARE ENIX的时候，ENIX已经跟SCE达成了协议，协议内容从本质上讲可算是已替SQUARE"赎身"，之后才有今天的SQUARE ENIX。君不见几个月前，不是在GBA上刚推出《FFI・II》吗？而东京游戏展上SQUARE ENIX依然没有正式宣布PSP的作品。

除了与主机发售日同步推出的游戏外，也要快快确定其他游戏的发售日啊！

"《FF》系列"一向有着主宰主机命运的能力，有该系列的加入，新推出的游戏主机就等于成功了一半，NDS有了这张王牌，实在不能令人小看。不过最令人担心的是，连同NDS发售时的游戏数目，到现在为止只确定了12款有具体发售日的游戏，但在紧接下来的数个星期内，也就是其他在年底前推出的游戏则未明，如不好好安排这段真空期内的游戏，将会对NDS的发展造成一定的负面影响。

相信有不少人会因《FF III》而买NDS。

ETC 日本 王国之心卡片游戏登场

于东京游戏展上，TAKARA发表将会把SQUARE ENIX的作品《王国之心》卡片游戏化，并且于GBA版的《王国之心 记忆之链》同期在11月15日推出。该卡片游戏全部共有91种卡，零售价1280日元，内附41张卡，公式规则说明书一本，以及对战纸盘。独立卡包售价则是143日元，内有5张卡。

PS2 欧洲 欧版WE8首批产量过百万

《PES4》为KONAMI带来巨额利润。

KONAMI的足球名作"《WINNING ELEVEN》系列"，其销量就像滚雪球一样越滚越大。继日版《WE8》销量突破百万大关后，PS2的欧洲版《PRO EVOLUTION SOCCER 4》也于10月15日推出，并且产量已经突破150万大关，比前作的100万销量还高。至于XBOX版与PC版将于下个月推出，相信到时销量也会进一步提高。

杂项情报

★开发多时的GC版《BIOHAZARD 4》，终于宣布在明年1月27日发售，但售价未定。
★NAMCO在GBA上推出的《世界传说 换装迷宫3》，预定明年1月6日发售，售价5040日元。
★XBOX的模拟驾驶游戏《FORZA MOTOSPORT》，美版的发售日已由原定的12月延期至明年2月1日推出。
★由"魔戒"导演彼得・杰克逊执导的重制版《大金刚（KING KONG）》，其游戏版权已由UBI SOFT取得，并预定在明年12月14日与电影同时在全机种上推出。
★有消息指出赛车动作游戏《BURNOUT 4》已在着手开发，并预定在明年发售。
★预定11月9日在美国及11月11日在其余27个国家同步发售的XBOX大作《光环2》，其游戏已开发完成，将不会再延期了。
★PS2版《机动战士高达 高达VS.Z高达》预定12月9日发售，定价7140日元。
★未确认情报！《TOMB RAIDER》新作将不会由PS2独占，而是XBOX也有份。
★未确认情报！NAMCO赛车系列《山脊赛车》的最新作，将会在新世代XBOX上登场。
★CAPCOM确认目前正在开发"《恶魔战士》系列"的街机新作，不过未知是否仍是2D格斗游戏，并将于下个月正式发表。
★SEGA以GC同性能基板TRI-FORCE制作的足球游戏《VR射手4》，将于11月27日登场。
★CAPCOM宣布继PSP之后，还会在NDS上推出变身超人横向动作游戏《红侠乔伊》，发售日未定。
★网络RPG《信长之野望ONLINE》的附加碟"飞龙之章"，已定于12月15日推出，售价为6800日元。
★PS2版的《机动战士高达 高达VS.Z高达》将于12月9日发售，定价6800日元。
★《蒙面超人 剑》的PS2版游戏，已由原来的11月25日延期两周至12月9日才推出。
★BROCCOLI移植至PS2的《新世纪福音战士 钢铁之女友2nd》已预定在1月20日发售。
★CAPCOM逃脱型恐怖冒险游戏《狂人》，美版改名为《HAUNTING GROUND》，预定2005年夏季推出。
★集合以往SQUARE与ENIX两大人气RPG系列的角色而成的桌面游戏《勇者斗恶龙&最终幻想 富豪街特别版》，已定于12月22日发售。
★由韩国厂商开发，TECMO负责发行的机械人动作射击作品《武装雄师 同盟打击》已定于12月16日发售，本作品对应网上对战。
★已完成《光环2》游戏开发的BUNGIE，将着手制作与前者不同的新计划，但并不代表"《HALO》系列"的制作已结束。
★根据日本游戏店方面透露，KOEI的年度PS2战略游戏《决战III》的正式发售日为12月23日，定价6800日元。至于此作品的限定版"TREASURE BOX"里究竟内容是什么则仍然未明。
★TOMY于GC上推出的格斗游戏《火影忍者 激斗忍者大战3！》已决定在11月20日发售。
★GBA上的龙珠新作《龙珠 进化大冒险》预定在11月18日推出。
★PS2版《死亡打字机 丧尸恐慌》的发售日确定在12月22日。
★XBOX版的《分裂细胞：明日的潘多拉》将会推出中文版。
★《龙珠Z 武道会3》的美版已预定在11月23日发售。
★只移植至XBOX的《SPIKEOUT 战斗之街》已预定在1月发售，本作品会有亚洲地区行货版。

游戏时刻表

GAME 科技风

PLAYSTATION 2 (Official Product)

10月

21日	□DRIVER 3(RAC)	Atari	458元
21日	□皇牌空战5 未颂之战(STG)	Namco	395元
28日	□斯特拉之神(RPG)	Atlus	458元
28日	□Pochitto Nya(PUZ)	Bandai	328元
28日	□装甲核心 NineBreaker(ACT)	FromSOFTWARE	335元
28日	□Dragon Peace(中文版)(RPG)	SCE	价格未定
28日	□拳皇 2003(FTG)	SNK PLAYMORE	458元

11月

3日	□SD GUNDAM FORCE(ACT)	Bandai	408元
3日	□BAKUFU SLASH! KIZNA ARASHI(ETC)	SCE	295元
3日	□妖精战士 GENERATION(RPG)	SCE	335元
3日	□光明之泪(ARPG) Hit	Sega	395元
11日	□CHORO Q HG3 THE BEST TAKARAMONO(RAC)	Atlus	205元
11日	□Brain Power Puzzles(ETC)	D3	138元
11日	□Dragon Gangstars(ACT)	D3	138元
11日	□Bokujyoumonogatari Oh!Wonderful Life (ETC)	Marvelous	455元
18日	□SNK Best Collection -合金弹头3-(ACT)	SNK Playmore	198元
18日	□SNK Best Collection -拳皇 2000-(FTG)	SNK Playmore	198元
25日	□KAMEN RIDER BLADE(ACT)	Bandai	408元
27日	□勇者斗恶龙 VIII(RPG) 超人气	Square Enix	价格未定

GAME 科技风

PLAYSTATION 2 (Parallel Import)

10月

21日	□Tim Burton's Nightmare before Christmas 布基的反击(ACT)	CAPCOM	7140日元
21日	□EA BEST HITS MEDAL OF OWNER RISING SUN(STG)	ELECTRONIC ARTS	3129日元
21日	□喜欢也无话可说! ! -RAIN- Sukisyo! Episode#03(AVG)	INTERCHANNEL	7140日元
21日	□COOL GIRL KONAMI THE BEST(ACT)	KONAMI	2940日元
21日	□FIRE FTGHTER F.D. 18 KONAMI THE BEST(ACT)	KONAMI	2940日元
21日	□心跳回忆 Girl's Side KONAMI 殿堂 COLLECTION(SLG)	KONAMI	1890日元
21日	□潜龙谍影2 KONAMI 殿堂 COLLECTION(ACT)	KONAMI	1890日元
21日	□潜龙谍影2 SUBSTANCE KONAMI 殿堂 COLLECTION(ACT)	KONAMI	1890日元
21日	□皇牌空战5 未颂之战(STG)	NAMCO	7140日元
21日	□红丝(AVG)	SUCCESS	7140日元
21日	□Lapucelle 光之圣女传说 开始了2周目(SLG)	日本一SOFTWARE	2940日元
28日	□DRIVER 3(RAC)	ATARI	7140日元
28日	□斯特拉之神(SRPG)	ATLUS	7329日元
28日	□波子与猫(PUZ)	BANDAI	5040日元
28日	□TRUE CRIME -STREETS OF L.A.-(ACT)	CAPCOM	7140日元
28日	□史莱克2(ACT)	D3 PUBLISHER	6090日元
28日	□SLOTTER UP MANIA 5 爽快激打! MACH GoGoGo(ETC)	DORASU	4515日元
28日	□SLOTTER UP CORE 4 小顿激打! 实战柏青哥 ROLL 我的主义! (ETC)	DORASU	5775日元
28日	□装甲核心: NIGHT BREAKER(SLG)	FROMSOFTWARE	6090日元
28日	□Apocripha/0(AVG)	GN SOFTWARE	7140日元
28日	□Apocripha/0 初回限定版(AVG)	GN SOFTWARE	9240日元
28日	□往北去 Diamond Dust(HUDSON THE BEST)(AVG)	HUDSON	3990日元
28日	□往北去 Diamond Dust + Kiss is Beginning(AVG)	HUDSON	7140日元
28日	□苍色一片……(AVG)	IDEA FACTORY	7140日元
28日	□苍色一片……限定版(AVG)	IDEA FACTORY	9240日元
28日	□SENTINMENTAL PRELUDE(AVG)	INTERCHANNEL	7560日元
28日	□水月-迷心-(AVG)	KID	7140日元
28日	□SuperLite2000 SERIES 恋爱 AVG Ever17 the out of infiniry (AVG)	KID	价格未定
28日	□J联盟胜利十一人8 亚洲冠军杯 (SPG)	KONAMI	7329日元
28日	□看我的龙 PRIDE OF THE DRAGON PEACE(ACT)	SCE	6090日元
28日	□HARD LUCK(ACT)	SPIKE	7140日元
28日	□SuperLite 2000 恋爱 ADVENTAGE Ever17-the out of infinity-Tremium Edition(AVG)	SUCCESS	2100日元
28日	□必杀柏青哥 STATION V9 PINK PANZER(ETC)	SUNSOFT	价格未定
28日	□乐胜! PACHI ROLL 宣言2 DEKADAN 十字架(ETC)	TECMO	6090日元

11月

3日	□DOKAPON THE WORLD(TAB)	ASMIK ACE ENTERMENT	7140日元
3日	□SD GUNDAM FORCE 大决战! 次元海贼 DE SKULL(ACT)	BANDAI	6090日元
3日	□Love Songs ADV 双叶理保19岁 冬 (AVG)	D3 PUBLISHER	6090日元
3日	□大铁人 THE ANIMATION 地球静止之日(ACT)	D3 PUBLISHER	6090日元
3日	□大人的GIRL雀 您的跳满! (JALECO the BEST)(ACT)	JALECO	2940日元
3日	□铁拳4 TAG TOURNAMENTPlayStation 2 the Best(FTG)	NAMCO	价格未定
3日	□妖精战士 GENERATION(RPG)	SCE	6090日元
3日	□爆风 SLASH KIZNA 岚 (ACT)	SCE	4725日元
3日	□爆风 SLASH KIZNA 岚 EyeToey 镜头同 y版(ACT)	SCE	7329日元
3日	□尸人 PlayStation 2 the Best(AVG)	SCE	价格未定
3日	□光明之泪(ARPG)	SEGA	7140日元
3日	□侍道2 决斗版 PlayStation 2 the Best(ACT)	SPIKE	3500日元
3日	□魔界战记 DISGAEA PlayStation 2 the Best(SLG)	日本一SOFTWARE	价格未定
4日	□新魂斗罗(ACT)	KONAMI	7329日元
8日	□ZOIDS EX(SLG) Hit	TOMMY	7140日元
18日	□ZOID STRUGGLE(SLG)	TOMMY	7140日元
18日	□TOM CLANY SERIES GHOST RECON JUNGLE STORM(ACT)	UBI EYESOFT	7140日元
25日	□鲁邦三世 哥罗布斯的遗产被红色染盖(ACT)	BANPRESTO	7329日元
25日	□RATCHET AND CLANK 3(暂称)(ACT)	SCE	6090日元

12月

2日	□CAPCOM FTGHTING Jam(FTG)	CAPCOM	6980日元
2日	□百变小樱 MAGIC卡 与小樱游玩! (ETC)	NHK SOFTWARE	5040日元
2日	□SuperLite 2000 以TABLE为目标! CHAMPIONSHIP! ! (TAB)	SUCCESS	2100日元
2日	□电车 GO! 旅情编(TAITO BEST)(SLG)	TAITO	3150日元
9日	□蒙面超人剑 BLADE(ACT)	BANDAI	6090日元
9日	□Kanon (Best版)(AVG)	INTERCHANNEL	3045日元
9日	□水色 (Best版)(AVG)	INTERCHANNEL	3045日元
16日	□PANZER FRONT B型(ENTERRAIN COLLECTION)(ACT)	ENTERBRAIN	3900日元
16日	□川钓 WONDER JOURNEY(SPG)	MARVELOUS INTERACTIVE	7140日元
23日	□在遥远的时空中3 PREMIUM BOX(RPG)	KOEI	9240日元
23日	□在遥远的时空中2 & 3 PREMIUM BOX(RPG)	KOEI	10290日元
未定	□魔界小金毛! ! 激斗! 最强魔物们(ACT)	BANDAI	6090日元
未定	□幕末恋华 新撰组(ACT)	D3 PUBLISHER	5040日元
未定	□大战略 VII EXCEED(SLG)	SYSTEMSOFT ALPHA	7140日元

2004年内

冬季	□机动战士高达 高达 vs. Z高达(ACT) 超人气	BANDAI	7140日元
冬季	□决战 III TREASURE BOX(ACT)	KOEI	12390日元
冬季	□汤姆克兰西系列 彩虹6号 3(STG)	UBI EYESOFT	7140日元
冬季	□CASTLE FANTASIA 艾莉斯亚战记(暂称)(RPG)	角川书店	价格未定
冬季	□CASTLE FANTASIA 艾莉斯亚战记 DX PACK(暂称)(RPG)	角川书店	价格未定

2005年1月

13日	□人类搜查 PONY 外星人 VS 外星人(ACT)	GLOBAL A ENTERTAINMENT	6279日元
20日	□SuperLite 2000 以TABLE为目标! SUPER HUSTLER! ! (TAB)	SUCCESS	2100日元
未定	□ANGLE WISH 对你的微笑献吻! (暂称)(AVG)	PIONESOFT	7140日元
未定	□ANGLE WISH 对你的微笑献吻! (暂称)(初回限定版)(AVG)	PIONESOFT	8190日元

2005年5月

未定	□舞-HiME The Another(暂称)(AVG)	MARVELOUS INTERACTIVE	价格未定

2005年内

春季	□LOOP SEQUENCER MAGIC GENERATOR(ETC)	SUCCESS	7140日元
春季	□最终幻想 XII(RPG)	SQUARE ENIX	价格未定
未定	□荒野大镖客(ACT)	CAPCOM	价格未定
未定	□THE RAMBLE FISH(ACT)	SAMMY	价格未定
未定	□SHUFFLE! (暂称)(ETC)	角川书店	价格未定

发售日未定

	□ZOID INFINITY(ACT)	TOMMY	价格未定

GAME 科技风

DREAMCAST

10月

28日	□BALDR FORCE X(ACT)	ALCHEMIST	7745日元
28日	□水月-迷心-(AVG)	KID	7140日元

2005年内1月

未定	□ANGLE WISH 对你的微笑献吻! (暂称)(AVG)	PIONESOFT	7140日元
未定	□ANGLE WISH 对你的微笑献吻! (暂称)(初回限定版)(AVG)	PIONESOFT	8190日元

GAME 科技风

X-BOX

10月

28日	□STREET FTGHTER ANNIVERSARY COLLECTION(FTG)	CAPCOM	5040日元
28日	□TRUE CRIME -STREETS OF L.A.-(ACT)	CAPCOM	7140日元
28日	□PSYVARIAR2 Extend Edition (STG)	SUCCESS	5040日元
28日	□死或生 ULTIMATE(FTG)	TECMO	9240日元
未定	□FULL SPECTRUM WARRIOR(ACT)	MICROSOFT	价格未定

12月

16日	□OUT RUN 2(RAC) Hit	SEGA	7140日元
16日	□GUNGRIFON(暂称)(STG)	TECMO	价格未定

2005年内

未定	□荒野大镖客(ACT)	CAPCOM	价格未定
未定	□SPIKEOUT BATTLE STREET(ACT)	SEGA	7140日元

发售日未定

	□汤姆克兰西系列 纵横谍海之明日潘多拉(ACT)	UBIEYE SOFT	价格未定
	□汤姆克兰西系列 彩虹6号 3 黑箭(STG)	UBIEYE SOFT	价格未定

GAME 科技风

NINTENDO GAME CUBE

10月

28日	□马里奥网球 GC(暂称)(SPG)	任天堂	5800日元

11月

18日	□马里奥聚会 6(ACT)	任天堂	5800日元
20日	□火影忍者 NARUTO 激斗忍者大战! 3(ACT)	TOMY	7140日元

12月

9日	□机动战士高达 vs Z GUNDAM(ACT) 超人气	BANDAI	7140日元
16日	□大金刚 丛林节拍(暂称)(ACT)	任天堂	价格未定
22日	□魔戒 中土第三世纪(RPG)	ELECTRONIC ARTS	价格未定

2005年1月

23日	□007 GOLDEN EYES ROGUE AGENT(暂称)(STG)	ELECTRONIC ARTS	价格未定

GAME 科技风

GAME BOY ADVANCE

10月

21日	□战斗员 从山田开始(ACT)	KIDS STATION	5040日元
21日	□F-ZERO CLIMAX(RAC)	任天堂	4800日元
22日	□TWIN SERIES(1) GAME(1) 打扮公主EX GAME(2)恋爱占卜大作战(ETC)	CULTUREBRAIN	4599日元
28日	□燃烧吧! JALECO COLECTION(ACT)	JALECO	5040日元
28日	□茶犬到来 本和歌 PUZZLE (PUZ)	MTO2	4179日元
28日	□生果村的动物们 创造繁盛的村吧! (SLG)	TDK CORE	5040日元
未定	□VATTORLLER X(SPG)	BANDAI	5040日元

11月

3日	□召唤之夜 铸剑物语 BANPRESTO BEST(RPG)	BANPRESTO	9240日元
25日	□机动战士高达 SEED DESTINY(暂称)(ACT)	BANDAI	5040日元
25日	□GB大战略 ADVANCE 1+2(SLG)	任天堂	5040日元

12月

2日	□THE IRV'S/SIMS IN THE CITY(SLG)	ELECTRONIC ARTS	价格未定
2日	□CINNAMON 梦之大冒险(ACT)	IMMAGINEER	5040日元
9日	□二人的 PRECURE 不可能! 梦之国是大迷宫(ACT)	BANDAI	5040日元
9日	□PUKUPUKU 天然一番 Welcome to ILLUSION LAND (ETC)	MARVELOUS INTERACTIVE	5040日元
9日	□HELLO IDOL DEBUT KIDS IDOL DEBUT (ETC)	TDK CORE	价格未定
9日	□YOSHI 的万有引力(暂称)(ETC)	任天堂	5040日元
16日	□真型 MEDAROT(甲虫 VERSION)(ACT)	IMMAGINEER	5040日元
16日	□真型 MEDAROT(独角仙 VERSION)(ACT)	IMMAGINEER	5040日元
16日	□绝体绝命老爷子3 没尽头 A魔物语(ETC)	KIDS STATION	价格未定
16日	□任性妖精-谜之键与真实之门-(ACT)	KONAMI	4725日元
16日	□小狗 MIX(ETC)	TDK CORE	价格未定
22日	□魔界小金毛! ! 叫吧! 友情电击2(ACT)	BANPRESTO	5040日元
22日	□魔戒 中土第三世纪(RPG)	ELECTRONIC ARTS	价格未定
未定	□ZOIDS SAGA FUZORS(ACT)	TOMY	价格未定

2004年内

冬季	□冒险王 BEET THE BUSTER'S ROAD(RPG)	BANDAI	5040日元
冬季	□加油! DORAGE FTGHTERS(暂称)(SPG)	BANDAI	5040日元
冬季	□忘 之旋律 米诺斯的战士(RPG)	BANDAI	6090日元
冬季	□杰作选! 伍佑卫门杰作选! 雪公主与玛基尼斯(暂称)(TAB)	KONAMI	3990日元

发售日未定

	□BURA BURA DONKEY(ACT)	任天堂	价格未定

GAME 科技风

PLAYSTATION PORTABLE

2004年内

冬季	□英雄传说 GAGHARV TRILOGY 白发魔女(RPG)	BANDAI	价格未定
冬季	□苍穹之 FAFUNA(暂称)(ACT)	BANDAI	价格未定
冬季	□LUMINES(ACT)	BANDAI	价格未定

GAME 科技风

NINTENDO DS

12月

2日	□头脑汗 GAME SERIES! Vol.1 COOL104 JOKER&SETLINE(ETC)	ARUZE	价格未定
2日	□麻雀大会(TAB)	KOEI	价格未定
2日	□出租超人 -DRILL SPIRIT-(ACT)	NAMCO	价格未定
2日	□ZOO KEEPER(暂称)(ACT)	SUCCESS	价格未定
2日	□直感一笔(ETC)	任天堂	3800日元
2日	□超级马里奥 64DS(ACT)	任天堂	4800日元
2日	□接触 瓦里奥制造(ETC)	任天堂	4800日元
2日	□大合奏! BAND BROS.(ETC)	任天堂	4800日元
2日	□POKEMON DASH(ACT)	任天堂	4800日元

发售日未定

	□蜘蛛侠 2(ACT)	ACTIVISION	价格未定
	□ACTION GAME(暂称)(ACT)	ALFA UNIT	价格未定
	□ANIMETIC(ETC)	ARIKA	价格未定
	□头脑汗 GAME SERIES! Vol.2(暂称)(ETC)	ARUZE	价格未定
	□头脑汗 GAME SERIES! Vol.3(暂称)(ETC)	ARUZE	价格未定
	□迷宫(暂称)(ETC)	ARUZE	价格未定
	□ACTION RPG(暂称)(ARPG)	ARUZE	价格未定
	□ATARI CLASSIC(ACT)	ATARI JAPAN	价格未定
	□MONSTER SUMMONER(ACT)	ATEIN	价格未定
	□旋转店屋(暂称)(ACT)	BANDAI	价格未定
	□KERORO 军曹(暂称)(ACT)	BANDAI	价格未定
	□KEROKERO KING(暂称)(ACT)	BANDAI	价格未定
	□SD GUNDAM SIMULATION(暂称)(SLG)	BANDAI	价格未定
	□魔法 TOUCH(暂称)(ETC)	BANDAI	价格未定
	□超级机器人大战(暂称)(SLG)	BANPRESTO	价格未定
	□SIMPLE DS SERIES(未定)	D3 PUBLISHER	价格未定
	□GOLDEN EYE(暂称)(STG)	ELECTRONIC ARTS	价格未定
	□NEED FOR SPEED UNDERGROUND(暂称)(STG)	ELECTRONIC ARTS	价格未定
	□桃太郎电铁 WORLD(TAB)	HUSDON	价格未定
	□ACTION RPG(ARPG)	HUSDON	价格未定
	□TOYHESS WORLD(未定)	INTERACTIVE BRAINS	价格未定
	□DEEP LABYRINTH(未定)	INTERACTIVE BRAINS	价格未定
	□战斗员山田一2(暂称)(ACT)	KIDS STATION	价格未定
	□CARD BATTLE GAME(暂称)(TAB)	KIDS STATION	价格未定
	□侦探 ADVENTURE GAME(暂称)(AVG)	KIDS STATION	价格未定
	□网球王子 2005 CRYSTAL DRIVE(SPG)	KONAMI	价格未定
	□LUNA(暂称)(ETC)	MARVELOUS INTERACTIVE	价格未定
	□LONDONIAN GOTHICS 迷宫之罗利达 (RPG)	MEGA CYBER	价格未定
	□大众麻雀(暂称)(TAB)	MTO	价格未定
	□GT-D -Racing-(RAC)	MTO	价格未定
	□御茶犬 DS(暂称)(ETC)	MTO	价格未定
	□ACTION GAME(ACT)	NOW PRODUCTION	价格未定
	□TV CHARACTER ACTION(ACT)	SEGA	价格未定
	□MULTI 对战 SPORT ACTION(ACT)	SEGA	价格未定
	□RALLY DS(暂称)(RAC)	SPIKE	价格未定
	□最终幻想 III(RPG)	SQUARE ENIX	价格未定
	□SUPER BLACK BASS DYNAMIC SHOOT (STG)	STAR FISH	价格未定
	□旋转役(暂称)(ETC)	SUCCESS	价格未定
	□新 RPG(暂称)(RPG)	TOMY	价格未定
	□JUMP! SUPER STARS(暂称)(ACT)	任天堂	价格未定
	□MAGICAL VACATION 2(暂称)(ACT)	任天堂	价格未定
	□PROJECT JSS(暂称)(未定)	任天堂	价格未定
	□役满 DS(暂称)(TAB)	任天堂	价格未定
	□ANOTHER(暂称)(AVG)	任天堂	价格未定
	□ADVANCE WARS(暂称)(SLG)	任天堂	价格未定
	□BALLOON TRIP(暂称)(ACT)	任天堂	价格未定
	□口袋妖怪 钻石(RPG)	任天堂	价格未定
	□口袋妖怪 珍珠(RPG)	任天堂	价格未定

©1996 JFA©2001 KFAadidas,the adidas logo,FEVERNOVA,the trigon logo and the 3-stripes nark are registered trade marks which are owened by the adidas-Salomon Group,used with permission.the used of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and is member associations.Milan's trademarks, name and logo appear under license from Milan A.C. S.p.A Offical product manufactured and distributed by KONAMI under license granted by Roma International Football Service S.r.l. Produced under the license from Lazio Societa Sportiva S.p.A Parma Logo are trademarks of Parma Associazione Calcio S.p.A.©2003 KONAMI &Konami Computer Entertainment Tokyo.©重野秀一/讲谈社©SEGA ROSSO/SEGA, 2003All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.©2003 GENKI©2003 KOEI Co.,Ltd.©1987-2003 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC.All rights reserved.©CAPCOM CO.,LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED.

TOP 10 游戏龙虎榜

伴随着掌声，TGS终于落下了帷幕。看了我们上期的报道不知各位读者有没有找到感兴趣的游戏呢？先不管别人，角马自己想玩的就有不少，首当其冲的就是“皇5”。画面效果、配乐、操控手感个人认为已经达到了同类游戏的极限，而更可贵的在于它找到了游戏性与真实性之间的平衡点。虽然角马的一些朋友玩“皇牌”会头晕（打“CS”却没事……）但这里还是要推荐给各位，让我们一同在蓝天翱翔，不要被重力束缚了灵魂。

读者票数截至10月14日

劲GAME人气榜 TOP 10

在电视上大受欢迎的《机动战士高达 SEED》，其PS2游戏一推出自然登上人气榜的榜首位置。至于经典大作《火炎之纹章 圣魔之光石》初登场就杀入前5名。此外《火影忍者2》也攀上十大之内，暂占第8位。

NO.1 机动战士高达 SEED 没有终结的明日
PS2/BANDAI/10月7日/ACT/7140日元
前回新　本 432　累 432

NO.2 战国无双 猛将传
PS2/KOEI/9月16日/ACT/4494日元
前回1　本 313　累 1449

NO.3 世界足球 胜利十一人 8
PS2/KONAMI/8月5日/SPG/7329日元
前回2　本 291　累 3941

NO.4 口袋妖怪 翡翠
GBA/任天堂/9月16日/RPG/4800日元
前回3　本 274　累 981

NO.5 火炎之纹章 圣魔之光石
GBA/任天堂/10月7日/SRPG/4800日元
前回新　本 256　累 256

名次	前回	游戏	资料	本	累
NO.6	前回5	剑豪3	PS2/元气/9月22日/ACT/7140日元	221	609
NO.7	前回4	樱花大战V EPISODE 0 荒野的少女武士	PS2/SEGA/9月22日/ACT/7140日元	204	737
NO.8	前回新	火影忍者NARULTIMATE HERO 2	PS2/BANDAI/9月30日/ACT/7140日元	187	187
NO.9	前回10	钢之炼金术师2 红色炼金药之恶魔	SQUARE ENIX/9月22日/ARPG/6800日元	142	258
NO.10	前回9	召唤之夜 铸剑物语2	GBA/BANPRESTO/8月20日/RPG/6090日元	130	1484

上周日本销量榜 TOP 10

《口袋妖怪 翡翠》初登场立即取得第一位，销量高达64万，远远超过了其他的对手。同日推出的PS2大作《战国无双 猛将传》，也有高达19万的销量。排第三位是新上榜游戏《FFXI》的追加碟，有8万多的销售数字。

NO.1 口袋妖怪 翡翠
GBA/任天堂/9月16日/RPG/4800日元
前回新　本 643987　累 643987

名次	前回	游戏	资料	本	累
NO.2	新	战国无双 猛将传	PS2/KOEI/9月16日/ACT/4494日元	190358	190358
NO.3	新	最终幻想XI ONLINE 普罗玛西娅的咒缚	PS2/SQUARE ENIX/9月16日/MMORPG/4179日元	82438	82438
NO.4	新	网球王子 结成最强队伍吧！	PS2/KONAMI/SLG/9月16日/7140日元	30565	30565
NO.5	1	BIOHAZARD 爆发 档案2	PS2/CAPCOM/9月9日/AVG/7140日元	29915	119046
NO.6	新	FAMICOM MINI 超级马里奥兄弟2	GBA/任天堂/8月10日/ACT/2000日元	24788	24788
NO.7	新	九龙妖魔学园记	PS2/ATLUS/9月16日/AVG/7329日元	23429	23429
NO.8	新	ANGELOQUE ETOLIES	PS2/KOEI/9月16日/SLG/7140日元	15732	15732
NO.9	5	世界足球 胜利十一人8	PS2/KONAMI/8月5日/SPG/7329日元	14943	976615
NO.10	新	职业棒球SPIRIT 2004 CLIMAX	PS2/KONAMI/9月16日/SPG/7140日元	14572	14572

本周日本销量榜 TOP 10

日本游戏销量方面，总共有5个新作上榜，当中有曾经在GC上推出的《TOS》移植至PS2，销量仍高达26万，至于《剑豪3》及《钢之炼金术师2》分别占3及4位。《樱大战V EPISODE 0》反应一般，只占第6位。

NO.1 仙乐传说
PS2/NAMCO/9月22日/RPG/7140日元
前回新　本 269073　累 269073

名次	前回	游戏	资料	本	累
NO.2	1	口袋妖怪 翡翠	GBA/任天堂/9月16日/RPG/4800日元	160155	804142
NO.3	新	剑豪3	PS2/元气/9月22日/ACT/7140日元	71019	71019
NO.4	新	钢之炼金术师2 红色炼金药之恶魔	PS2/SQUARE ENIX/9月22日/ARPG/7140日元	67501	67501
NO.5	2	战国无双 猛将传	PS2/KOEI/9月16日/ACT/4494日元	65502	255860
NO.6	新	樱花大战V EPISODE 0 荒野的少女武士	PS2/SEGA/9月22日/ACT/7140日元	55832	55832
NO.7	6	FAMICOM MINI 超级马里奥兄弟2	GBA/任天堂/8月10日/ACT/2000日元	25389	232735
NO.8	新	Formula One 2004	PS2/SCE/9月22日/RAC/6090日元	21153	21153
NO.9	3	最终幻想XI ONLINE 普罗玛西娅的咒缚	PS2/SQUARE ENIX/9月16日/MMORPG/4179日元	18023	100461
NO.10	5	BIOHAZARD 爆发 档案2	PS2/CAPCOM/9月9日/AVG/7140日元	15632	134678

日本主机销量榜

GBA SP仍然凭借着《口袋妖怪 翡翠》的气势，在主机销量方面遥遥领先其他对手，销量数字接近5万部。至于PS2不知是否受到Pstwo即将推出的影响，销量数字不断下降，不过相信当Pstwo正式发售后PS家族将会再创销售新高。

特别推介 recommandation

NDS全面大剖析、超过20款NDS新作大检阅

在本期的“情报网络”部分，我们已经报道了任天堂在日本举行了“NINTENDO DS PREVIEW”的发布会，并正式宣布12月2日推出NDS。在发布会当日，先由岩田聪社长自信满满地高举NDS开始向与会者介绍，接着还播出了由歌星宇多田光拿着NDS进行游戏的宣传广告片段，紧接而来的还有著名游戏制作人，如宫本茂先生对NDS游戏的亲身讲解。在刚刚过去的TGS 2004上，因为任天堂依旧没有参展，故这次的发布会是自E3以来，任天堂对NDS最全面的情报公开。

为了防止左手接触屏幕时发生意外，还附设了接触屏幕专用的吊绳。　吸引了不少来场试玩的玩家。

NDS以触摸屏、双画面、声音操控、无线通信等全新的机能呈现在玩家面前，看来手掌游戏机的新一轮革命马上就会到来！而在本期“特别推介”栏目中将向广大玩家隆重推出《NDS特集》，我们会对NDS的各方面进行全面的介绍，好让那些想马上购入NDS的玩家对NDS有更深一层的了解。此外，我们还会一次介绍20多款正在开发中的热门NDS游戏，让大家一次看个过瘾！

发布会后可以体验到的出展游戏

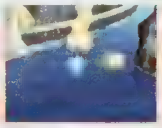
游戏名称	厂商／发售日	开发度
头脑汗游戏系列！VOL.1 COOL104JOKER & SETLINE(暂称)	ARUZE／12月2日	75%
THE URBZ：SIMS IN THE CITY	EA／12月2日	50%
街道赛车战	元气／未定	未知
网球王子2005 水晶激情	KONAMI／12月内	60%
动物管理员	SUCCESS／12月2日	60%
蛋兽英雄	SQUARE ENIX／未定	70%
研修医天堂独太	SPIKE／12月2日	85%
一切都是为了你	SEGA／12月2日	75%
PUYOPUYO FEVER	SEGA／12月24日	50%
钻子先生DS	NAMCO／12月2日	75%
吃豆写真(暂称)	NAMCO／未定	20%
接触瓦里奥制造	任天堂／12月2日	80%
超级马里奥64 DS	任天堂／12月2日	90%
大合奏！兄弟乐队	任天堂／12月2日	90%
直感一笔	任天堂／12月2日	90%
气球旅行	任天堂／未定	50%
绘图聊天	任天堂／NDS本体内藏	100%
口袋妖怪 突击	任天堂／12月2日	70%
银河战士 猎人锦标赛	任天堂／未定	未知
Meteos	BANDAI／未定	40%

其他介绍动作一览

最终幻想 III

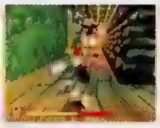
bomberman：炸弹人

钻子先生 钻探精神


索米暴风

LONDOMAN GOTHICS

吃豆写真


雷曼DS

蜘蛛侠2

网球王子 水晶激情

NDS机身大剖析

NDS主机正面

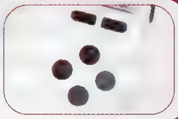
Touch Screen（触摸屏）

在NDS的两个画面中，其中以下画面为Touch Screen的轻触式屏幕，可以通过专用的触摸笔或手指直接触碰人物或图案，达到最简易的操作效果。

电源、十字键

在Touch Screen的左侧，为电源的开关键和负责主操作的十字键，任天堂传统的十字键当然完全重现在NDS上。

START、SELECT、A、B、X、Y键



Touch Screen的右侧，为最基本、最重要的START、SELECT、A、B、X、Y键，利用触摸笔和按键来配合进行操作，可以产生出前所未有的全新玩法。

音量

调整音量的键位于机身正前方的左侧，其中内藏了立体声扩音器，即使没插上耳机也能享受游戏中的音乐。

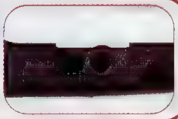
GBA卡带插槽

如要玩GBA卡带时，可插在机身正前方的插槽内。除了玩旧有的GBA游戏外，部分还可跟DS专用的游戏连动（如《口袋妖怪 突击》等），出现一些资料互换后的全新要素。

内藏麦克风

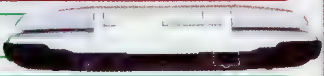
在Touch Screen的左下方有一个很小的洞，其中内藏了辨认声音的麦克风，当玩一些能以声音进行操作的游戏（如《任天狗》等）时，将会使用到。

立体声耳机／麦克风接驳口

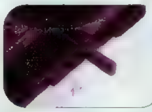


一些在市面上能购买到的耳机，都可以插在右下方的接驳口上，直接感受NDS游戏的音乐。此外，这里还可接驳上麦克风，这样NDS主机的收音效果是否可以获得提升呢？

NDS主机背面

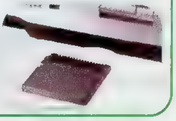


触摸笔收纳口



不少NDS游戏都加入了轻触屏幕的玩法，所以随主机已附设了操作屏幕用的触摸笔。在主机背面的左侧，便是收纳触摸笔的位置。

NDS卡带插槽

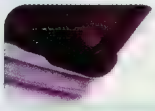


NDS专用游戏的卡带，便是插在背面正中央的插槽内。虽然NDS的卡带要比GBA卡带还小，不过最大能存储多少容量则仍未有实质性的公布。

AC Adaptor接驳口

跟GBA与GBA SP有所分别，NDS的耳机接驳口跟AC Adaptor变成各自独立式的，而主机附设的专用AC Adaptor在GBA上也能使用。

L、R键



L、R键设置在主体背面左、右两方，如此基本的设置跟GBA没有两样，可达到相同的按键感觉。

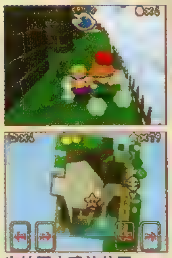
超级马里奥64 DS

●任天堂●ACT●2004年12月2日发售●1至4人玩●卡带●芯片记忆●4800日元

©2004 Nintendo

《超级马里奥64 DS》是以当初在N64上首发的《超级马里奥64》为蓝本，并新加入了对应NDS特有的触摸屏功能、双画面以及无线通信机能的作品，游戏中将包括“主游戏”、“对战游戏”和“迷你游戏”三个主要的模式。

三个主要模式

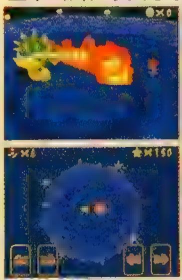


在地图上确认位置。

本次的主角是耀奇，凭借变身的能力拯救马里奥等人。

在“主游戏”模式中，将会加入原有N64版中所没有的全新要素，即使你是曾玩过N64版的朋友，也必定能从新角色、新关卡和新解谜中得到乐趣。可使用的角色除了马里奥之外，本次还可操作耀奇、路易和瓦里奥等新人物，利用各人的特技来完成每一关，将会获得新的快感。利用NDS的上下画面，可以随时从2D地图画面中确认角色的位置、新追加的情报等，以助玩家更顺畅地玩下去。

在“对战游戏”的模式中，将有一款让玩家互相争夺星星的游戏，看看谁能收集到更多的星星吧！而最后的“迷你游戏”模式，则完全活用了触摸屏功能，可以玩到30多种的迷你游戏，相信无论任何年龄层的玩家都能投入其中。



跟库巴决战！

还有大量的迷你游戏。

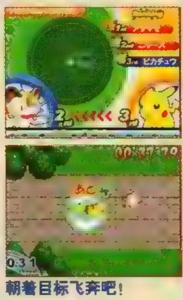
口袋妖怪 突击

●任天堂●RAC●2004年12月2日发售●1至6人玩●卡带●芯片记忆●4800日元

©2004 口袋妖怪. (C)1995-2004 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Developed by Ambrella

在GBA上大红大紫的“《口袋妖怪》系列”，在NDS上当然不能少了它的份儿。本次跟NDS一同推出的是款具有全新玩法的动作式竞赛游戏，玩家要以成为“口袋妖怪竞赛王”为目标，而在天空与大地上任意奔驰！

通过触碰让皮卡秋加速

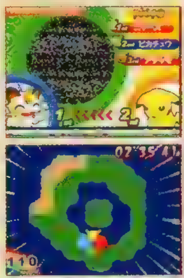


朝着目标飞奔吧！

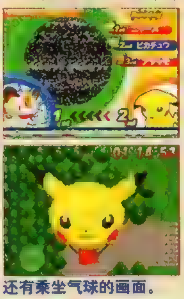
在不同的场地比赛。

通过在触摸屏上使用的触摸笔，可以使画面中的皮卡秋做出加速的动作，从而达到跟其他口袋妖怪竞赛的目的。在2个屏幕上，一个屏幕主要显示皮卡秋的动向，而另一个屏幕用来表示雷达和竞赛大地图。看看雷达上那些有用的情报，与皮卡秋一起超越对手，率先到达Check Point吧！只有能最快到达所有Check Point的口袋妖怪才是最后的胜利者。

在竞赛的途中，除了会遇到一般的路面外，还会出现从空中俯冲到大地上，又或是在海上进行高速奔驰等场面，无论是速度感与操作性均非常爽快。



从天空降回地面的一刹那，能否顺利到达呢？



还有乘坐气球的画面。

银河战士 猎人锦标赛（暂名）

●任天堂●发售日期未定●FPS●1至4人●卡带●芯片记忆●价格未定

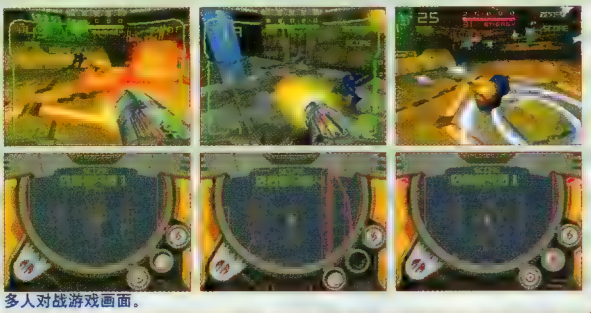
©2004 Nintendo Nintendo Software Technology Corp

第一人称射击游戏果然是非常受欢迎的游戏种类，就连《银河战士》这款任天堂的经典动作游戏也要推出FPS版本。游戏玩法与一般的同类作品没有两样，主角当然仍是METROID。

该游戏之中共有3个游戏模式，包括一般玩法的模式“REGULATOR”：一直在战场之中战斗，直到死亡为止的“SURVIVAL模式”；在有限的时间之内，以モーフボール为目标前进的“モーフボール模式”。

这便是单人游戏模式画面。

其实这款游戏本身的创意平平无奇，游戏的卖点是挂着《银河战士》的名号，所以该系列的FANS看来是不能“幸免”了！而对于一般的FPS支持者，相信会有更多的选择，也未必会愿意在掌机上玩这类游戏。



多人对战游戏画面。

任天狗

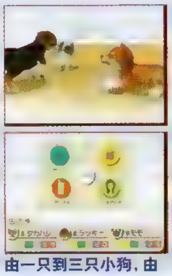
●任天堂●ETC●发售日未定●1至2人玩●卡带●芯片记忆●价格未定

© 2004 Nintendo

任天堂初次挑战电子宠物领域的作品，就是这款在NDS上可以饲养可爱小狗的游戏《任天狗》。玩家可通过轻触屏幕，完成对宠物们进行喂食和训练等活动，还可以亲身一试抚摸小狗的感觉。把自己的关怀投入到3只小狗身上，为在宠物展中取得优胜而好好地照料它们吧！

如同真正小狗的动作

活用了NDS的3D机能，玩家看到的小狗动作将会非常细致逼真，几可媲美现实中的小狗，它们的生动表情是最值得玩家留意的部分。



由一只到三只小狗，由玩家决定饲养的数量。

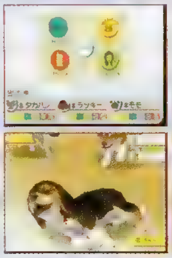
不时地要跟它们玩耍。

活用无线通信功能

除了饲养小狗外，利用无线通信功能跟其他的玩家进行交流也是游戏的重点，借此还可以让自己的小狗跟其他玩家的小狗一起游戏呢！

辨识声音 记下口令

利用NDS的内藏麦克风，可用自己的声音为小狗起名字。另外，在传授小狗们做动作时的口令也可以被记录下来。小狗们不仅能记住那些关键性的口令，还会辨认出只属于玩家自己的声音，也就是说，只有玩家本人下命令，小狗才会听呢！这为小狗们带来了更具灵性的一面。



触摸着感觉舒畅的小狗。

购买不同的物品给小狗玩。

马里奥赛车 DS

●任天堂●发售日期未定●RAC●1至8人●卡带●芯片记忆●价格未定

© 2004 Nintendo

任天堂所推出的赛车游戏之中，相信以“《马里奥赛车》系列”最受欢迎，差不多每次任天堂有新主机推出，都不会少了这个游戏系列的份儿。当然，NDS推出后又怎能没有这款游戏加入呢！

常见的8字形赛道。

下方画面可以从高空观看赛道的情况。

游戏模式方面，其实和一直以来的同系列作品差不多，没有太大的改动。但是在赛道方面，背景将会使用多款任天堂游戏作品中出现过的经典情景。比如在赛道之中，有时会出现鬼屋，有时又会有水管出现，相信熟悉任天堂游戏的玩家一定可以想到这些赛道是参照哪些作品而制作出来的，非常有趣！

前面的鬼屋不就是……

上方的画面中还有可爱的幽灵出现。

通过上画面左边的水管是否会有捷径呢?

而该游戏最出色之处便是可以利用NDS的无线对战机能，让4名玩家同时进行对战，看来这才是游戏最大的卖点呢！

超级大战争

●任天堂●SLG●发售日未定●人数未定●价格未定●卡带●芯片记忆

© 2004 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS

地面战与空中战

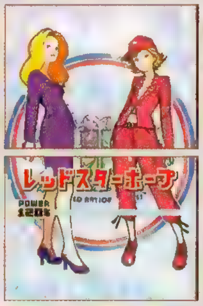
利用NDS独有的双画面设计，《超级大战争》完全能够实现“地面战”与“空中战”分离的作战方式。利用这种画面显示方式，玩家就能更灵活地调动地面及空中的部队作战。

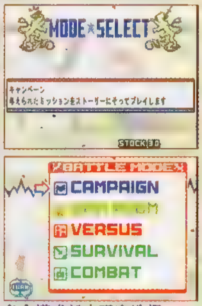
空中战与地面战分开。

还有宇宙中的战斗。

首创双将军系统

在游戏开始时，玩家可以从多个各具特性的将军中选择两位，组成“将军队伍”，只要达成一定条件，两位将军就能使出必杀技“TAG BREAK”。而根据玩家选择的将军不同，部队的外形也会改变。





多个模式任由玩家选择。

多个模式任君选择

在《超级大战争》中准备了多个模式让玩家选择，其中包括“故事模式(CAMPAIGN)”、“争分模式(WAR ROOM)”、“任务模式(SURVIVAL)”等，而其他新增要素更可谓多不胜数，绝对能够满足玩家的需求。

接触瓦里奥制造

●任天堂●2004年12月2日发售预定●ACT●1人玩●卡带●芯片记忆●4800日元●http://www.nintendo.co.jp/ds/software/madeinwario/index.html

© 2004 任天堂 Co-developed by INTELLIGENT SYSTEMS

极受玩家们喜爱的“《瓦里奥制造》系列”的第4集，即将在任天堂新手掌机NDS上登陆！该作品里收录了超过180种以上的有趣迷你游戏，从这个数量上可想而知，玩家们一定能够从中享受到极大的乐趣。本作还有一个特别之处，那就是操作方面完全不用按动任何键，只会利用NDS独有的触摸屏功能。现阶段已公开的游戏包括“替瓦里奥搔痒”、“制造石像”、“转碟”等等。从以上的各种要素来判断，新作绝对能够带给玩家前所未有的感觉。

掷铁球游戏

吹耳朵游戏

摸猫仔游戏

用光厕纸游戏

划火柴游戏

Another

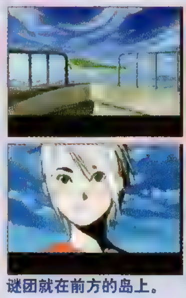
●任天堂●AVG●发售日未定●1人玩●卡带●芯片记忆●价格未定

© 2004 Nintendo / CING

推理解谜式的AVG游戏在不少主机上都推出过，而本次在NDS推出的《Another》虽然也是此类作品，不过借助NDS的双画面表现方式，将会在玩家面前呈现出前所未有的全新解谜与操作方法。到最后，艾莉能否查出母亲的死因，并遇到自己的父亲呢?

故事背景

主角艾莉是在政府秘密机构研究所工作的李察和小夜子的女儿。然而，因研究所开发的装置“Another”引起的问题，母亲小夜子被杀，父亲也行踪不明。今年13岁的艾莉，根据行踪不明的父亲的提示，向着布兰特·爱特华岛出发。


谜团就在前方的岛上。

移动和调查同时进行。

利用NDS机能的新种解谜

在游戏中，主要的调查部分会以3D地图与AVG文字解说两种画面来表示，当发现有什么不妥时，可控制移动3D地图中的人物上前调查。玩法上除了需要用到触摸屏外，部分的谜题还要对比上下2个画面才能破解，甚至于还有些谜题要利用到内藏麦克风来进行声音的辨别。

把破掉的路牌合并，会得出什么样的提示?

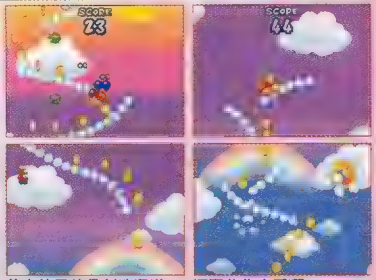
把上、下画面的数字组合，得出全新的数字代号。

气球旅行

●任天堂●发售日期未定● ACT ● 1至2人●卡带●芯片记忆●价格未定

© 2004 Nintendo

不是经常有人说要画出彩虹吗？这款名为《气球旅行》的游戏，便是要玩家“画出白云”！玩家们或许会觉得NDS之上的触摸屏功能用途不大，不过《气球旅行》却是一款让这项功能尽情发挥的游戏作品。



基本的目的是创造通道。 还要收集金币啊!

玩家在游戏之中的工作其实非常简单，便是为从上而下跌落中的“巨型马里奥“创造通道，因为目的很单一，只要大笔一挥，像云一般的桥便会出现在画面上，“巨型马里奥”就会沿着这些云朵前进。

当然，真正想玩好这款游戏又怎会这么简单呢？玩家除了要协助“巨型马里奥”行动之外，还要收集路上的金币，并避开关开内的敌人，玩家反应慢一点也不行。而登场角色方面，除了“巨型马里奥”之外，连“耀奇”也会出场呢！

这不是耀奇吗? 耀奇射出蛋进行攻击。 要小心避开敌人。

直感一笔

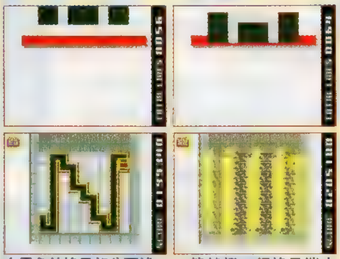
●任天堂● PUZ ● 2004年12月2日发售● 1至2人玩●卡带●芯片记忆● 3800日元

© 2004 Nintendo / MITCHELL

不知道你有没有想过，光是画线也可以变成游戏？新作《直感一笔》的玩法，可能是至今为止PUZ类游戏中第一次出现的。使用触摸笔，在触摸屏上画线看似非常简单，不过随着纵横交错地不断出现黑白反转的格子，想要完全征服简单的东西也是很有难度的。

游戏玩法

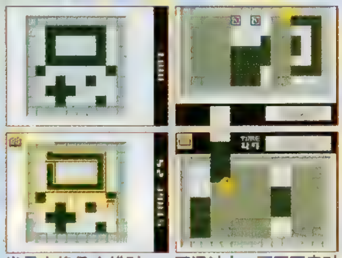
在画面上，会看到由黑、白两种颜色所组成的长方形格子，从点选其中黑、白任何一点开始，然后一笔画下去，直至最后放开所点的格子为止，而所画线条刚才经过的所有格子的颜色都会反过来，原来的黑色变成白色，而白色则变成黑色。只要纵横的两条线上为相同的颜色，便可把该行消掉。如此这般，直至完成过关条件为止。玩法就是如此简单，不过从中却可衍生出许多的变化。



在黑色的格子部分画线，可将其变成白色方格。 一笔就把一行格子消去了！

三种模式

在此作中，存在着可达成3个不同挑战目的的模式，其中有要求快速的“Challenge模式”；有给予玩家时间，耐心地思考的“Checkmate模式”；以及跟其他人对战的“V.S.模式”，用来满足不同玩家的需要。



当黑白格子交错时，游戏就会变得深奥起来。 可通过上、下画面来对战。

大合奏！兄弟乐队

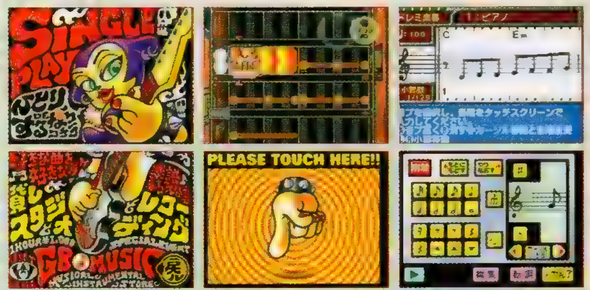
●任天堂● 12月2日● ETC ● 1至无限人●卡带●芯片记忆● 4800

© 2004 Nintendo

音乐创作究竟是怎样的一件事呢？相信玩家玩过《大合奏！兄弟乐队》之后便可以明白了。《大合奏！兄弟乐队》是一款可以供很多人同时进行的游戏，因为游戏本身除了有很多预设的乐曲外，也可以供玩家自行作曲，而且不是一般的作曲，而是在五线谱上直接作曲。

游戏内藏很多歌曲。 无论多少人参与到游戏中都可以！

而该游戏的另一种乐趣，便是可以多人同时组歌，这相信是当今游戏界可供最多人同时进行的游戏了，基本上只要玩家拥有这款游戏，便可以一起组歌，人越多便会越好玩。而且在游戏之中，玩家在游戏内可以玩音乐的地方，包括有录音室、礼堂等；而器材方面则有各式各样的乐器，一定可以满足音乐发烧友的要求！



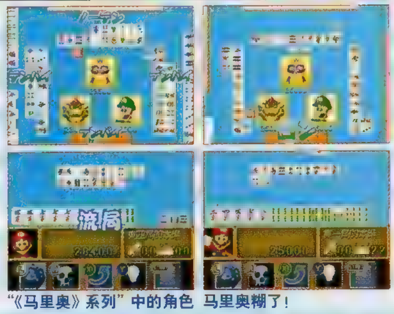
自己还要多加练习啊！ 如需要协助，按这里吧！ 简易的五线谱作曲。

役满DS

●任天堂●发售日期未定● TAB ● 1至4人●卡带●芯片记忆●价格未定

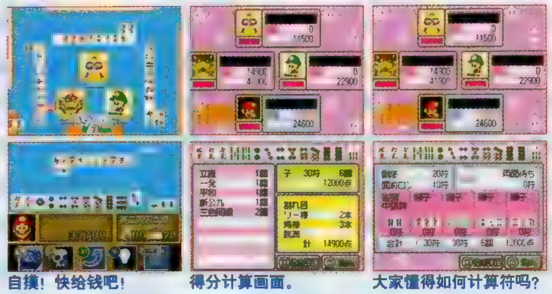
© 2004 Nintendo

《役满》可以说是任天堂的经典麻将游戏，不过，以往打的都是“无人”麻将，这次为了要提高玩家的临场感，所以特意将“《马里奥》系列”游戏中的角色加入游戏之中，让一家老少都可以享受到游戏的乐趣。



“《马里奥》系列”中的角色成为卖点之一。 马里奥糊了！

对于麻将游戏而言，不懂得规则的人可能会不愿意参与其中，不过，《役满DS》特意为初次接触麻将的玩家加入了“入门”模式，让玩家可以好好地学习如何打麻将。当然，如果玩家自认为是“老手”的话，大可以选择较高的难度进行游戏。此外，游戏还继承了在《役满ADVANCE》之中出现的“危险牌预测”和“符的详细画面”等元素，可谓同时照顾到所有玩家的需要。当然，该游戏一定会支持无线对战功能，好让各位“雀友”可以更方便地一较高下。



自摸！快给钱吧！ 得分计算画面。 大家懂得如何计算符吗？

一切都是为了你

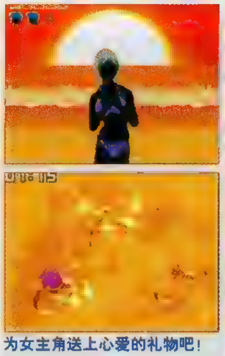
● SEGA ● 2004 年 12 月 2 日发售预定● ACT ● 1 人玩●卡带●芯片记忆● 5040 日元

● http://www.nintendo.co.jp/ds/software/ ©SEGA, 2004

由 SEGA 利用 NDS 独有的触摸式屏幕，所创造出来的完全使用触摸笔进行操作的全新类型游戏——《一切都是为了你》即将问世了！

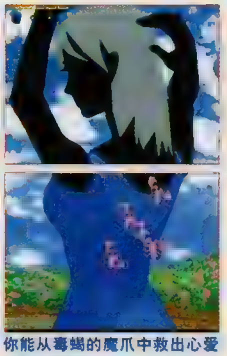
玩家在游戏中将要扮演一位对女主角一见钟情的男主角，不过要夺得美女的芳心并不是一件容易的事。游戏中主角将会遇上重重险阻，而玩家的任务就是替主角解决各种难题。

游戏全程都会利用到触摸屏功能，随着玩家的行动不同，女主角还会作出不同的反应。



为女主角送上心爱的礼物吧！

出乎意料的事件接踵而来！



你能从毒蝎的魔爪中救出心爱的女主角吗？

THE URBZ：SIMS IN THE CITY

● EA ● 2004 年 12 月 2 日发售预定● AVG ● 1 人玩●卡带●芯片记忆

● 5040 日元● http://www.nintendo.co.jp/ds/software/

©2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA GAMES, the EA GAMES logo, Sims in the City are trademarks or registred trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES is an Electronic Arts brand

上面的画面用来显示主角的活动，而下面的触摸式屏幕，则可当成PDA来处理各种资料。

有如《侏罗纪》中出现的琥珀割割的迷你游戏，灵活运用下面的触摸式屏幕，将琥珀中隐藏的物品取出吧！

EA 旗下的名作模拟系列的最新作品《THE URBZ：SIMS IN THE CITY》，将由玩家直接操作角色，完成游戏中的种种任务。

被卷入神秘大阴谋中而失去工作的主角，需要提升自己的能力并为居民解决种种难题，来重塑自己的生活。但是随着名气的上升，邪恶的组织又会再次向主角伸出魔手！到底你能否过上新的生活，揭穿幕后黑手的阴谋呢？

在画面中画上你独有风格的画，除了用作装饰外，甚至还可以拿来卖掉换取金钱呢。

除了笔记功能外，下画面还可以显示游戏的地图。

加油吧！伍佑卫门

● KONAMI ● 2005 年 4 月● 1 人玩● ACT ●价格未定●卡带●芯片记忆

© 1986 2004KONAMI & Konami Computer Entertainment Studios

伍佑卫门重出江湖

在日本深入民心的大盗——伍佑卫门再次和玩家见面了，新作的背景当然是日本的江户时代，而除了伍佑卫门外，他的好朋友们也会粉墨登场呢！令人兴奋的冒险喜剧终于将再度上演！

跟镇内的居民谈话。

在镇内购买物品。

配合轻触式操作

在以往的作品中，当伍佑卫门位于镇内时，只能四处跟市民谈话，收集有用的情报。而在新作中，玩家还可以利用 NDS 的触摸式屏幕，拾取镇内的各种物品并可遥控伍佑卫门机械人。

画面上方显示地点。

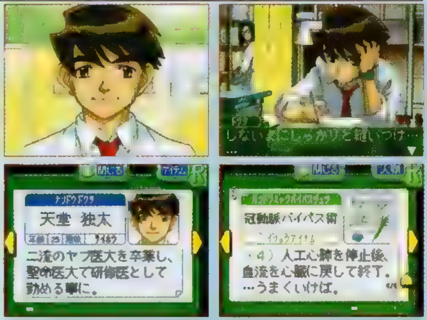
控制伍佑卫门机械人作战！

研修医天堂独太

● SPIKE ● 2004 年 12 月 2 日发售预定● AVG ● 1 人玩●卡带●芯片记忆● 5040 日元

● http://www.nintendo.co.jp/ds/software/ ©2004 Spike All Rights Reserved.

从诊断病症至施行手术，都由你一手包办！在《研修医天堂独太》这款游戏中，由玩家来扮演虽然从二流大学毕业，但却拥有一腔强烈工作热情的见习医生天堂独太。剧情方面，从二流大学毕业的见习医生，会被指名派往超一流的医院“圣命医大付属病院”任职！面对接二连三出现的急症，争分夺秒的抢救现场，你能否改变生命垂危的病人的命运呢？



主角天堂独太虽然医术不算太高明，不过却拥有满腔的热诚。

为了帮助患者，每日努力学习。

病人交托给你的性命，你有信心拯救吗？

运用知识与技术，替病人驱除病魔！

触诊也是很重要的。

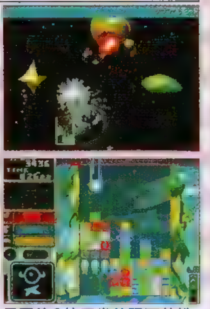
METEOS

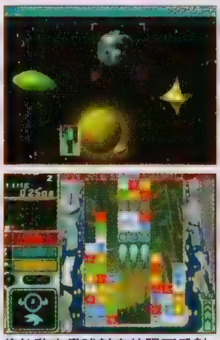
● BANDAI ●发售日未定● PUZ ● 1至4人玩●卡带●芯片记忆●价格未定

● http://www.nintendo.co.jp/ds/software/　©Q ENTERTAINMENT ©BANDAI

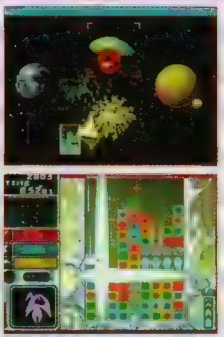
惑星METEOS突然失控！产生出大量的陨石，撞向银河系的所有星球！要阻止这场银河系的大灾难，唯一的办法就是将掉下来的陨石全部反射出宇宙！利用触摸笔将陨石的上下方向反转，只要成功地将三块同类的陨石排成一列，就可以令它们反射出宇宙。这款紧张刺激的ACT＋PUZ作品，即将会登陆NDS！

以宇宙为舞台展开一场陨石的攻防战？！


只要使3块同类的陨石并排，就会向上升起，甚至还可将它们上面的陨石同时带走！


将从敌方星球射来的陨石反射，"以牙还牙"吧！

如果推动力不足，还可以借助连锁在空中再次推动陨石。


运用通讯机能，更可以与其他玩家互相挑战。

山脊赛车 DS

● NAMCO ●发售日未定● AVG ● 1人玩●卡带●芯片记忆●价格未定

● http://www.nintendo.co.jp/ds/software/　©2004 NAMCO

在众多知名游戏厂商加入NDS阵营的同时，NAMCO也不甘后人，将在NDS上推出著名的赛车系列新作《山脊赛车DS》。该作品的最大特色，就是让玩家有种亲身驾驶的感觉，可以将NDS当成方向盘，利用触摸笔直接在触摸式屏幕上进行操作驾驶活动。

即使只是掌机作品，同样也设有多种视点供玩家选择。

虽然只是手掌机的游戏，不过《山脊赛车DS》却同样设有多种不同的视点。上画面显示路面情况，而下画面除了显示操作状态外，还会显示出赛道图，令比赛的路线可以看得更加清楚。

将游戏机当成方向盘，充满了赛车时的临场感！

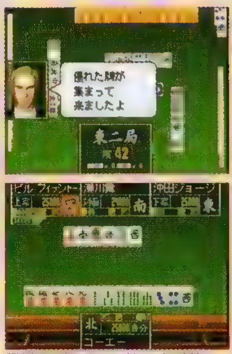
麻雀大会

● KOEI ● 12月2日● TAB ● 1至2人玩●卡带●芯片记忆●价格未定

©2000–2004 KOEI Co., Ltd. All rights reserved.

个性丰富的角色们参加麻将大战！

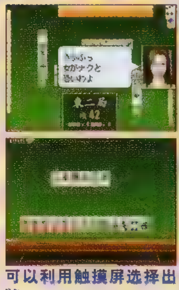
KOEI的麻将名作《麻雀大会》将会在NDS上登场！在游戏中共有10个以上不同的角色可供选择及相互对战，以联赛的形式进行比赛，经过不同难度的挑战后成为最强的"雀士"！


灵活运用双画面，使四人对战成为可能的麻将游戏。

游戏的选项画面。

麻将联赛以5回合制来进行，本作的最大特征是可以选择不同类型的麻将风格比赛，分别有标准日本牌、东风战、北海道牌、自由设定等规则，而每一关获胜之后，都可以取得豪华的奖品。

至于游戏角色方面，每个人物都有不同的性格，而且有特定的特殊技，使比赛时更为紧张刺激。另外该游戏可以通过无线通信，最多4人同时对战，简单的操作再加上NDS的特性，使其成为近期麻将游戏中的明星！


可以利用触摸屏选择出牌。

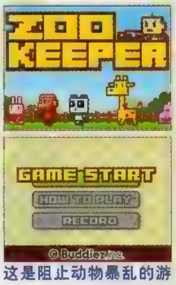
按Select键可知道各玩家的分数。

动物管理员

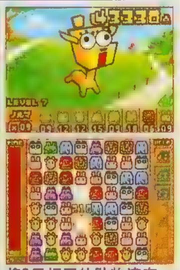
● SUCCESS ● 12月2日● PUZ ● 1至2人●卡带●芯片记忆●价格未定

©2004 BUDOIEZ, INC. LICENCED to SUCCESS

不要以为这是PUZZLE游戏便小看它，其实该游戏的创意相当不俗！故事讲述在一个动物园之中，因为园长的作风令所有的动物都非常不满，所以发生了动物暴乱事件，而作为负责饲养动物的玩家又怎能置之不理呢？于是，便要开始动手平息这次的事件。

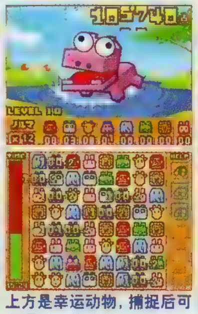


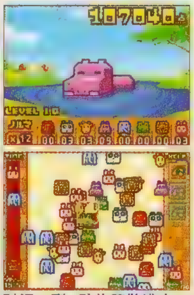
这是阻止动物暴乱的游戏？


将3只相同的动物连在一起便可以了。

该游戏的玩法其实和一般的PUZZLE游戏差不多，在下方画面中密密麻麻的便是暴乱的动物，玩家要靠移动它们的位置，令同类的动物集中在一起，最终只要使3只相同的动物在一起便可以令它们消失。之后在上方画面中又会有动物向下落，如果能够令落下来的也同样是3只一样的话，便可以达成一个连锁。以此类推，连锁越多，分数便会越高。另外，玩家还要留意在上方画面出现的动物，有些是幸运动物，只要消去相同的动物，所得的分数将会加倍。

3只消去之后，再掉下来3只相同的便是一个连锁。


上方是幸运动物，捕捉后可以得到双倍分数。


时间一到，动物四散逃走！

PUYOPUYO FEVER

● SEGA ● PUZ ● 2004 年 12 月 24 日发售● 1 至 8 人玩●卡带●芯片记忆● 4800 日元

©SEGA，2004

曾在各大机种上登场，由 SEGA 推出的 PUZ 游戏《PUYOPUYO FEVER（噗呦噗呦 狂热版）》如今决定在 NDS 上登场！通过无线通讯机能，可以最多使8人同时进行对战游戏，喜欢该系列的玩家就请亲自感受一下以往系列中所没有的全新乐趣吧！

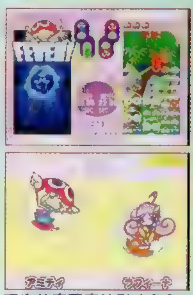
大型连锁的爽快感

在 NDS 版的《PUYOPUYO FEVER》内，其中以“FEVER MODE”为最大的卖点。当每次消去方块直至狂热槽全满时，就会自动进入“FEVER MODE”，通过适当放置落下来的连锁之种，就可以使指定场所引爆，从而达成大型连锁的目的。只要思考成熟的话，即使想要达成 10 连锁也不是梦想啊！

可进行究极的 8 人对战！

全新的“One Draw Command”

除了以十字键和按键控制方块的移动外，还可使用触摸笔，以手动的方式下达指令，这就是全新的“One Draw Command”系统。此外，双画面中的上画面作为显示对战画面之用，而下画面则是充满了个性角色的华丽表演。



玩家的表现直接影响角色的动作。

有大量的角色可供选择。

头脑汗游戏系列！ Vol.1 COOL 104 JOKER & SETLINE

● ARUZE ●预定 2004 年 12 月 2 日发售● ETC ● 1 至 2 人玩●卡带●芯片记忆● 4800 日元●

http://www.aruze.com/pr/01_products/03_cs/ds/01_cool104_setline/index.html

©2004 ARUZE CORP.All Rights Reserved.

一款移植了两个街机游戏的作品，在街机店玩过此游戏的朋友也许知道，街机版已使用了触摸面板来进行操作，本次配合 NDS 的触摸屏功能，将忠实地把原作的玩法重现出来。《COLL 104 JOKER》的玩法类似“接龙”，画面上排列出 5 张牌，依照点数或图案来进行重叠，当达到一定以上的数目时，会获得特别的奖分。

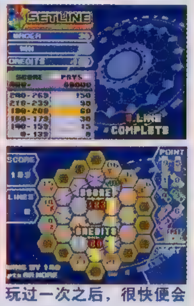
在街机店成为大热门的《COOL 104 JOKER》，终于移植到 NDS 之上。

简单而考智力的玩法，最适合用来消磨时间。

《SETLINE》则是一款新类型的桌面游戏，把六角形的“瓷砖”放到近似棋盘的平面上，并设法令“瓷砖”表面相同颜色的线连接在一起，全部放置在空格上后会计算出总得分。

即使是几张扑克牌，玩法却可以千变万化。

初次接触《SETLINE》，有点玩波子棋的感觉。



玩过一次之后，很快便会明白游戏的玩法。

侦探！癸生川凌介事件谭 假面幻影杀人事件

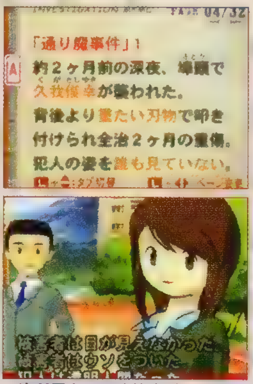
●元气●暂定今年冬季● AVG ● 1 人玩●卡带●芯片记忆●价格未定

● http://www.genki.co.jp/ ©2004 GENKI

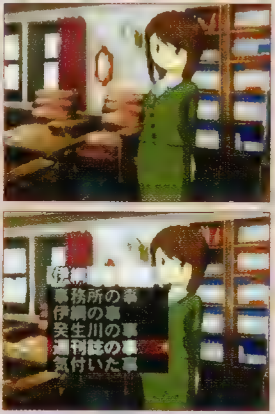
在日本手机电话游戏中，深受众多玩家注目的“《侦探！癸生川凌介事件谭》系列”，将会随着 NDS 的推出而被移植到手掌机上。玩家在游戏中将会扮演主角生王正生，解决一宗神秘的案件！

游戏中还有各具个性的人物登场。

玩家只需利用 NDS 的触摸笔就可以简单地操作游戏，调查画面上的人物与四周的环境。点一点角色的脸，就会出现各种对话的选项。与其他 AVG 游戏相比，操作胜在简易快捷。



一边利用上画面确认资料，一边对着下画面进行推理。



活用触摸笔，令游戏的操作更简单。

实战柏青哥必胜法！北斗之拳 DS

● Sammy ●发售日未定● SLG ● 1 人玩●卡带●芯片记忆●价格未定

©武论尊・原哲夫 ©Sammy

相当具有气势的片头画面！

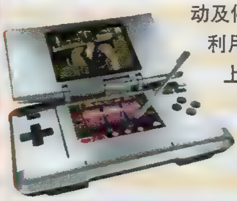
史上最强的角子老虎机降临 NDS！

创造史上最高销售记录，总销量突破 80 万的角子老虎机游戏《实战柏青哥必胜法！北斗之拳》即将在 NDS 上降临！

相当有气势的标题画面！

健次郎与老虎机的分割画面！

本作将 NDS 的机能及特点完全活用在老虎机之上，比如双画面的配置，上画面显示的是健次郎及一群《北斗之拳》中的角色，下画面则是显示角子老虎机。玩家除了可以按键去拉动及停止角子机，也可以利用触摸笔，在触摸屏上进行操作，玩起来简单而亲切，再加上携带方便，绝对是喜欢此系列的朋友不容错过的游戏。



可以利用触摸笔进行游戏操作。

如果按到 777 就会出现的特别情景。

新作主打

塞尔达传说不可思议的帽子之不可思议的新闻

在本刊10B的杂志中，我们已经介绍了关于《塞尔达传说　不可思议的帽子》的相关情报。这次将接着介绍已公开的新情报，“《塞尔达传说》系列”的FANS一定不要错过，看来本作依然加入了丰富的新要素。

GBA	任天堂	预定11月4日发售	4800日元
	全年龄	A·RPG 电池记忆	卡带

本次介绍故事中的主要任务和游戏的前期内容

“《塞尔达传说》系列”向来都是通过简洁的操作，适当难度的解谜，各种用途 [illegible] 承了这些“《塞尔达传说》系列”的要素，是描写林克的另一段新冒险旅程的完全新作。下面将主要介绍在本作中登场的 [illegible]

▲这里是著名的锻造屋史密斯的工房。

林克与塞尔达公主青梅竹马

▲塞尔达公主想让林克陪她一起去看皮克尔节，而来到了史密斯的家。

[illegible]了一把作为武术大会的优胜奖品的剑。

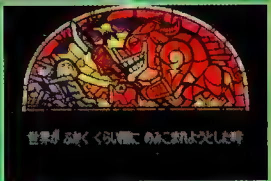
和塞尔达公主一起去看皮克尔节，还顺便路过了城堡。

林克

[illegible]

[illegible]现了大量的怪物，世界即将要被黑暗吞咽的时候，从天上降临小小的皮克尔，[illegible]用智慧、勇气和光之剑向发起怪兽挑战，最后终于为世界带来了和平。

从此以后，人们为了感谢当时为人类造福而降临的皮克尔，每年都会举行“皮克尔节”。而随着时间的流逝，皮克尔的降临也已 [illegible]



正在举行盛大的皮克尔节！

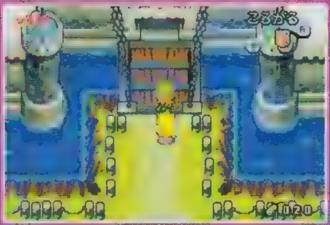
[illegible]

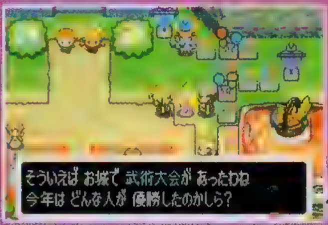
▲[illegible]

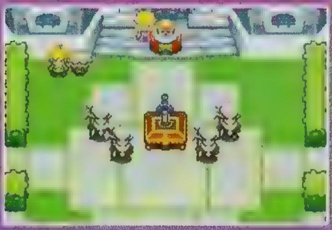
塞尔达公主

[illegible]

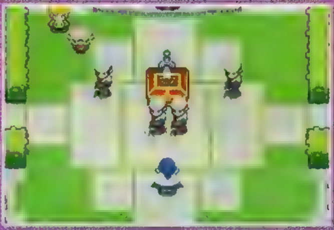
参加皮克尔节的林克和塞尔达公主







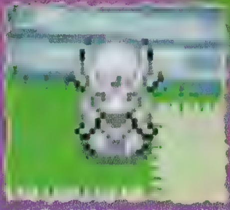
▲[illegible]



这个时候出现……武术大会的冠军古弗！

▲古弗[illegible]

塞尔达公主真的变成了石像？



▲古弗开始走[illegible]

为了跟妖精皮克尔见面，林克展开了漫长的冒险之旅！

[illegible]

▼[illegible]

古弗

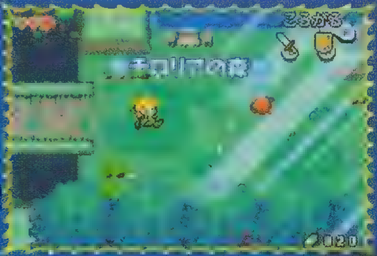
[illegible]

▲林克获得了史密斯爷爷精心制造的史密斯之剑，[illegible]

林克开始准备向皮克尔的故乡齐鲁利亚村进发。

▲林克来到了齐鲁利亚村，[illegible]

林克手中拿着史密斯之剑展开漫长的冒险！



新作主打

超级机器人大战 ORIGINAL GENERATION 2

GBA	BANPRESTO	今冬发售预定	S・RPG
游戏人数1人	卡带	价格未定	芯片记忆

受关注的"OG系列"新作目前又有新情报公布！与故事相关的重要敌方角色开始陆续登场，另外BOSS级别的原创机体也纷纷亮相。喜欢本作的玩家绝对不能错过！

新角色和原创机体大公开！

作为拥有多年历史的"机战系列"，由于收入的作品范围很广，因此喜爱这一系列的玩家也是各种各样，但大多数还是针对游戏中出现的某一作品。而"OG系列"正好满足了不了解原作、一般玩家的要求，全新的角色全新的故事，让更多的玩家毫无障碍地体会游戏的乐趣。

这次我们将继续向大家介绍将要在游戏中登场的角色及其专用机体。不过与以往不同，本期出现的基本上都是与主角对立的BOSS级人物，而他们的座机也将会是玩家的噩梦。另外，还将向大家介绍游戏采用的战斗及角色养成系统。

沃丹・由米鲁

初次登场作品

《超级机器人大战 原创世纪 2》

隶属DC残党的神秘男子。平时少言寡语，在战场上有如鬼神般勇猛，令敌人望而生畏。他与其驾驶的大型机动兵器斯雷德盖尔米鲁绝对是主角们最大的威胁！

▲……在战场上总是给人一种压迫感。

？？？？ 斯雷德盖尔米鲁

初次登场作品

《超级机器人大战α外传》

斯雷德盖尔米鲁主要装备了如超合金钻头等近身格斗型武器以及与古伦加斯特叁式同类的斩舰刀。但开发设计甚至是编号都是不详，与驾驶员一样存在着很多的迷。

DGG-XAM2 奥森泽塔

初次登场作品

《超级机器人大战 原创世纪 2》

根据传闻被认为是由DC开发的神秘机体。以远距离射击为主要进攻手段，配备了2挺长枪身的大出力激光连射机关炮，拥有压倒性火力。

◀在一连串强火力攻击之后，还能用枪身下方附带的光刃直接进入格斗战。

▶专用机奥森泽塔拥有优越的射击能力。但也应该逃避不了被改名的命运。

雷歇鲁・法因修美卡

初次登场作品

《第二次超级机器人大战α》

在幕后援助我方战舰"HAGANE"及"飞龙・改"的神秘人物。处事沉着冷静，坚持自己的原则崇尚大义。十分珍爱自己饲养的马"龙卷"，并且总是将座机涂黑，冠以爱马的名字。

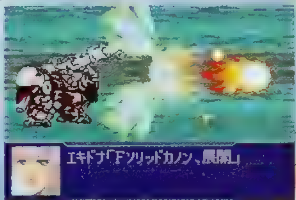
▲……者的武器之……古铁神，向介最大的敌人出现，

阿克塞尔・阿鲁玛

初次登场作品

《超级机器人大战A》

DC残党特殊任务执行部队・特殊处理班队长。属于将感情深藏心地性格冷酷的类型。从他多次针对响介的行动中可以推测，他们之间一定有什么复杂的关系。



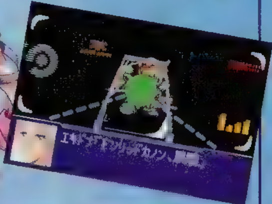
▲……有优异的远距离攻击能力。

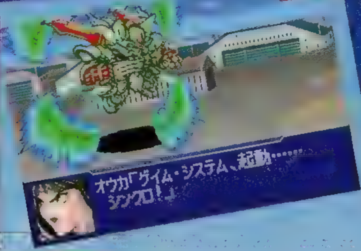
艾奇多娜・伊萨奇

初次登场作品

《超级机器人大战 原创世纪 2》

DC残党所属的特殊工作员，同时也担任人型机动兵器的驾驶员。作为一名女性驾驶员，其冷静与沉着超出了一般人的想像。她与拉美亚之间好像有着某种关系。



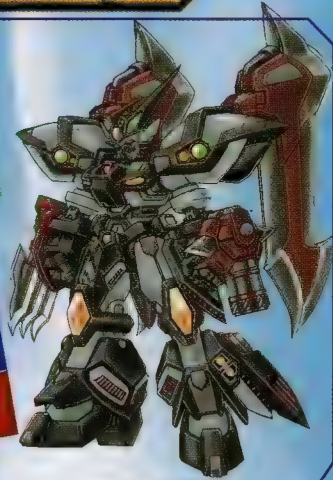


那岐沙·樱华

初次登场作品

《超级机器人大战 原创世纪2》

隶属DC残党的驾驶员，以前曾是连邦军特务机关“SCHOOL”的学员。那时不仅成绩突出，更由于年龄较大被众人当作姐姐般爱戴。当得知自己最疼爱的拉托尼还活着的时候便决定独自出外寻找、保护她……



ASK-G03C 拉比艾萨星

初次登场作品

《超级机器人大战 原创世纪2》

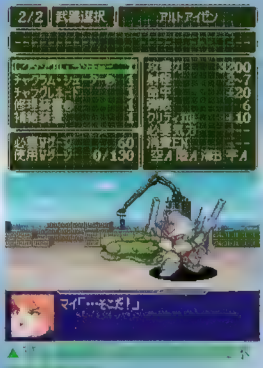
灰刃（Ash Sabra）的改进型后续机。机体参考了各种名机的设计，并装备有基于古铁神、白骑士、百舌与隼设计理念制造的部件。

战斗、成长系统详细介绍！！

“机战系列”的特色之一就是拥有大量各具特色的系统，而作为最新作，“OG2”可以说是将以往受到好评的系统再次改良，将全新感觉的“机战”呈现到玩家眼前。援护行动和角色养成系统就属于经过之前多次改进基本固定的标准系统；而武器选择系统则是“OG系列”原创的实验型系统。

武器选择系统

本系统首次出现在“OG”中，顾名思义玩家可以为自己的机体自由搭配各种喜爱的武器。每种待选武器都设定了“W值”，而机体也有一个“W值最大上限”。玩家需要仔细考虑权衡才能最有效地为机体配备武器。



援护攻击

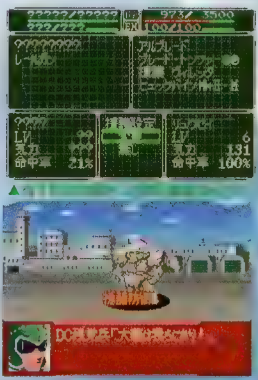
当拥有援护攻击技能的机师相邻时，其中一部机体攻击敌人后，只要被攻击的目标也处于另一机体的射程，就会自动追加攻击。单从增加我方机体攻击次数上来看，援护攻击对战斗非常有利。

▲可以自由选择援护攻击，根据实际情况作出正确判断吧。

▶敌人反击结束后，就轮到我方的援护攻击。

援护防御

当拥有援护防御技能的机师相邻时，其中一机受到敌方攻击时，可以选择另一机发动援护防御承担全部伤害。由于机体是以防御的状态发动援护防御，因此受到的损害会降低。



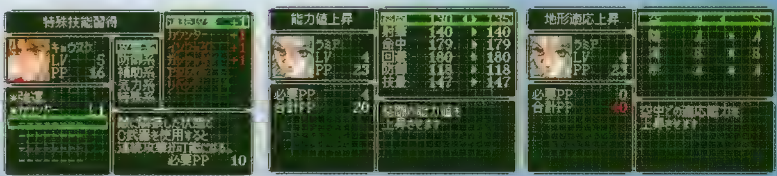
▶尤其当我方机体装甲薄、驾驶员能力不足时更显重要。

熟练度系统

满足每关不同的条件就能够获得熟练度。随着熟练度的增加游戏难度也会提升，相应得到的强化挂件和武器会发生变化，但对游戏的内容没有什么影响。以何种难度进行游戏完全靠玩家选择。

角色养成系统

与以往相同，打倒敌人就能够获得Pilot Point（驾驶员点数，简称“PP值”）。可以通过消费得到的PP值让角色习得各种特殊能力或直接提升基本数值。这里就先为大家简单介绍一些。



通过使用PP值，可以让角色获得各种特殊技能、强化角色各项基本能力或是改善对地形的适应性，培养出自己风格的驾驶员。

攻击系	
连续攻击	与敌人相邻时使用带有“C”标记的武器就可发动连续攻击

防御系	
ガード	气力130以上发动，机体防御力上升
见切り	气力130以上发动，命中率、回避率上升

气力系	
斗争心	出击时气力+5
战意高扬	从出击后第二回合开始，每回合气力+2
气力+（回避）	成功回避敌人攻击气力+1
气力+（命中）	攻击命中目标气力+1
气力+（ダメージ）	被敌人攻击命中气力+1

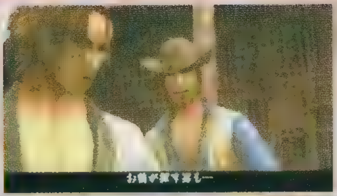
辅助系	
连杀攻击	援护攻击造成的伤害为100%
SPアップ	最大精神力上升

特殊系	
Bセーブ	武器弹数上升1.5倍
Eセーブ	武器消耗EN降为70%
修理技能	使用修理指令，目标HP回复量上升1.5倍
补给技能	机体移动后也可以使用补给指令

© 2005 SPIKE/ACQUIRE

サムライウエスタン 活劇侍道

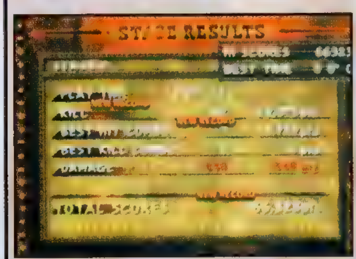
● SPIKE ● ACT ● 今冬发售 ● 1人玩
● 价格未定 ● 记忆容量未定 ● DVD-ROM



《活剧侍道 西部武士》是著名游戏“《侍道》系列”的第3弹，本次武士桐生豪次郎将会踏足19世纪的美国西部，挑战与东洋风格截然不同的西部牛仔，究竟在这个互动的世界里会发生什么事情呢？

多路线的动作游戏

《西部武士》继承了“《侍道》系列”的传统，采用了多路线的故事系统，玩家必须达成特定条件才能进入不同的关卡及章节。此外，在完成了每个关卡后，电脑还会对玩家的行动作出评价，而这些评价就是角色的经验值，当累积至一定程度时豪次郎的能力便会提升。

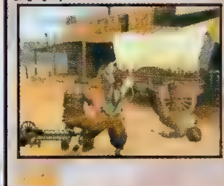


桐生豪次郎

在武士家庭长大的青年，对于日本刀是世界上最强的武器一事深信不移。他为了追寻自己的哥哥，决定只身来到美国西部。

十九世纪美国西部的特色

充斥着淘金者“掘金热潮”氛围的美国西部，有着各种各样的新鲜事物，比如铺满了整个大陆的铁道及用来作为主要交通工具的马车，还有富有西部特色的荒野，而在游戏中，这每一种事物都能将再次被忠实地勾勒出来。进行游戏的时候，玩家还可以控制角色在屋顶上跳来跳去，或者将酒吧里的椅子扔向敌人，这些经典的动作场面以后不仅仅只会在电影中看到了！

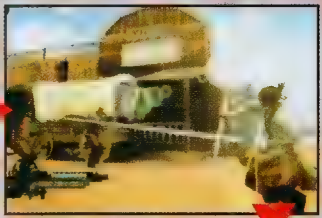


令人怀念的西部城镇

活剧侍道 西部武士
Text：秀吉 Design：Simon

敌人就是西部的神枪手！

在美国西部等待着主角桐生豪次郎的，当然是手持各种名枪的神枪手。他们不仅拥有旧式的小型手枪，而且还会使用散弹枪和机关枪。至于桐生豪次郎唯一的武器则只有手中的日本武士刀，想要对付持枪的神枪手看来一点也不容易。



挡弹

玩家只要在敌人开枪射击时按下"R1"，豪次郎就会挥起他手上的日本刀将子弹一一挡下，尽管同时被无数的敌人围着，弹如雨下，豪次郎也能毫无偏差地主动进行防御，虽然不知道他是怎样做到的，但玩起来的爽快感实在是一流啊！

闪避

对一般人来说，要想闪避高速射出的子弹根本是没有可能的，但对于豪次郎来说，这只不过是一件轻而易举的事情。当玩家同时按下方向键和R1键，角色就会朝指示的方向进行闪避，这一招不但能避过敌人的攻击，更可高速地接近敌人进行反击，绝对是以守为攻的好方法。

以神技对付敌人

在"刀对枪"的不利状况下，桐生豪次郎只有靠学得的"神技"来进行对抗，用来对付"子弹"的技能有两种，分别是"挡弹"和"闪避"，以下逐一为大家进行详细介绍。

神秘的武士力量

除了以上介绍的两招技巧外，桐生豪次郎还拥有其他的特殊能力，当中包括连斩攻击和必杀技等等。但详细资料仍然不明，有待日后厂商的公布。

●SPIKE●ACT●今冬发售●1人玩
●价格未定●记忆容量未定●DVD—ROM

活剧侍道 西部武士
Text：秀吉 Design：Simon

CAPCOM CO., LTD ALL RIGHTS RESERVED

●CAPCOM ●ACT ●发售日未定 ●对应人数未定 ●记忆容量未定 ●DVD-ROM ●对应BB UNIT、网络适配器、USB键盘

MONSTER HUNTER G

各大系统全面强化！助您挑战强力巨龙！

同时对应OFFLINE和ONLINE的动作游戏《MONSTER HUNTER》，将会推出全新的强化版本，当中的游戏内容将会大幅度地强化，完全迎合玩家的需要。

新作四大系统变更点

强势追加武器“双刀”

由于片手剑的攻击力不高，因此一直不能与大剑相提并论。不过在新作中出现了新武器——双刀，它使用起来非常灵活，多元化的连续技弥补了攻击力的不足。但由于放弃了防御装备，只能交叉双刀来格挡敌人的攻击，所以防御能力并不高。不过想起那华丽的连续技就已经够让人热血沸腾了！

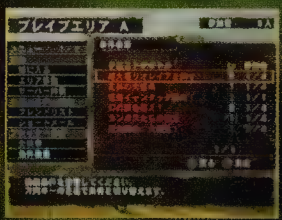
二刀流加上鬼人药，战斗力绝对值得期待

挥舞手上的两把小剑

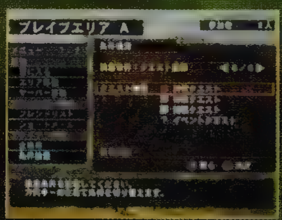
检索系统大幅强化

曾经玩过该游戏线上模式的朋友，相信都会对如何找寻同伴感到很烦扰，本作为了令各玩家更容易找到具有相同目的的同伴，检索系统将会大幅强化。玩家可以在大堂中看到各个参加者的情况以及他们选择的任务，还有每个队伍的参加人数和等级等资料，在找寻同伴方面比以前简单多了。

尽管酒馆人数已达上限，但仍可知道其他玩家的ID



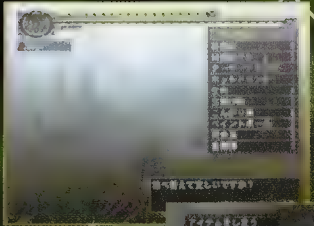
可知道参加玩家的等级



任务分成几种类别

道具生产更加容易

新作其中一大变更点便是道具管理和道具生产，由于运用了新的机能，所以玩家在整理道具上所花的时间将会大大减少。另外在生产道具时，再也不用逐一制作了，以后只要按一下键就会出现多个物品选单。例如上限最大为99个的通常弹，一次就能生产数十个，节省了很多调合的时间，这绝对是一大喜讯。



简单地整理道具

药的合成速度提升

道具箱的容量增加

防具技能详细化

在《G》中，防具持有的技能也有不少变化。如图所见，当防具的“技能系统”效果发挥时，增加的能力将会化成数值完整地表现出来，以后在选择装备时就会更清楚。另外，只要大家细心观察，便会看到防具技能还包括“调合成功率”，这意味着新作中将会有一些装备能增加调合成功率，只要拥有这些装备就不怕调合失败了！

新加入调合成功率上升的效果

MONSTER HUNTER G
Text：秀吉 Design：siulau

其他系统上的改变

在镇中也能装备武器

可以欣赏其他玩家的武器

前作中，当角色处于城镇时，是不会显示人物身上所持武器的，想知道同伴所使用的武器时，就必须调查对手身上的物品，这非常麻烦。但在本作，就算在城镇时玩家也能清楚地看到自己以及同伴所装备的武器，这不但可了解到同伴的实力，还可以将手持的珍贵武器展示给大家看，满足自己的虚荣心。

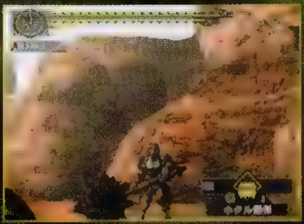
增设酒馆宴会视点！？

在玩家聚集的酒馆中，会增加一个“宴会视点”，当玩家坐在酒台时，就会自动变成宴会视点，好让玩家看见同伴的一举一动。而在这情况下也很适合玩家们进行交流和战术讨论，从而加强了游戏的互动性，对整体来说绝对是一件好事！

装备颜色多元化

除了武器将加入不同系列外，装备也会加入更多不同的颜色。好像以往以红色为主的大鸟套装，将会以全蓝色展现在玩家面前。另外，在某些装备的外型上也会作出适当修改，务求使装备变得更酷更眩。而现阶段所得到的情报便是每一系列的装备都会加入一种新颜色，但究竟会追加哪几款新装备就有待以后的公布了！

蓝色巨龙登场



新旧装备的变化

OFFLINE 情报

新增观赏模式

暂时知道在OFFLINE的自宅中，玩家可以进入新增的“观赏模式”。此模式的功能在于放大缩小功能，玩家可以清楚地观看角色身上的装备，回味一下辛劳的成果。而在进行观赏时，玩家还可以将选单关闭并移动视点，这的确是一个令人期待的模式。

可随意变更视点

追加OFFLINE任务

五星的超高难

以目前所知，OFFLINE中将会加入一些新任务，例如要单独对付称为“女王”的巨型飞龙。在ONLINE模式，大家能够以团队的力量将她消灭，但在OFFLINE玩家就只能单刀赴会，苦战在所难免。至于其它的新任务还没有具体的资料，但相信一定不会令大家失望的。

●CAPCOM●ACT●发售日未定●对应人数未定●记忆容量未定●DVD-ROM●对应BB UNIT，网络适配器，USB键盘

MONSTER HUNTER G
Text：秀吉 Design：siulau

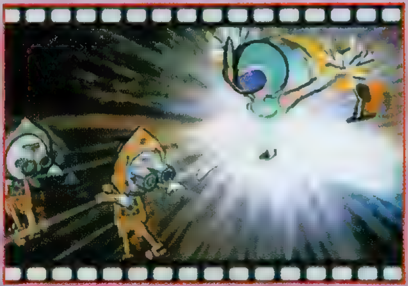
©CAPCOM CO.,LTD.2004 ALL RIGHTS RESERVED.Developed by CloverStudio Co.,Ltd.
※图为开发中画面

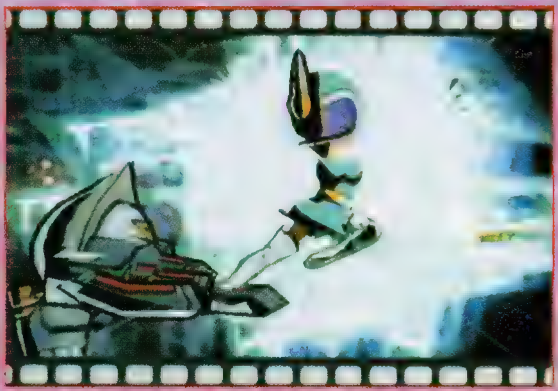
“《红侠乔伊》系列”是描写一位“英雄”，以华丽动作把坏蛋们一一消灭的幻想式传奇故事，有关主人公乔伊的资料本刊已报导过多次，而这次则着眼于女主角苏菲亚的介绍。苏菲亚在变身后将拥有特殊的超人能力“VFX POWER”，其中一招攻击技名为“重播（REPLAY）”，更是具有提升3倍杀伤力的超必杀技，绝对令人惊叹不已！

苏菲亚

惊异的“重播”力量

苏菲亚拥有的VFX POWER，在攻击敌人的瞬间重复一次行动，就可以使出3倍杀伤力的必杀技“重播”，不过发动期间被敌人反击的话，自身同样将会受到3倍的伤害，这一点需要特别注意。


活泼的苏菲亚轻轻跃起，发动必杀技“重播”攻击。

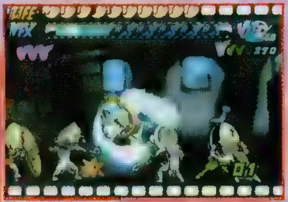

“重播”的冲击波导致周围的敌人也被击中 苏菲亚的绝技太厉害了！

攻击技与动作

雷属性攻击技

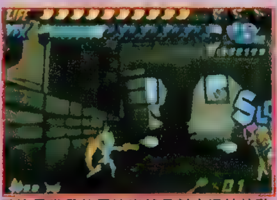
“重播”力量的发动，使苏菲亚的身体被电包围着，在此状态下所使出的攻击将全部变为“雷属性”的，对付某些敌人时将会产生特殊的威力。

放出雷电属性的攻击，命中身旁所有的敌人。


无论是任何动作，全部都附带有雷电的效果。

固有攻击技

苏菲亚与乔伊不同，可以使用“手枪”来射杀敌人，对于攻击远距离的敌人非常有效。另外，使用手枪发动的攻击，除了能起到一般的“射击”效果外，还有未知的特殊技。


手枪最常见的用法当然是射击远处的敌人。

如图中所见，“手枪”还能引发出神秘的技巧，暂时未知其效果。

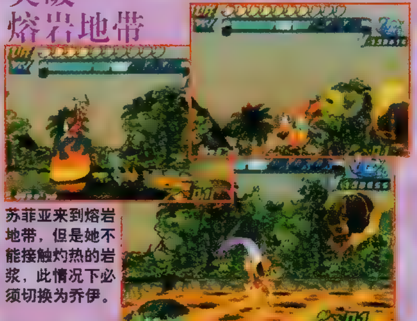
VIEWTIFUL TOUCH

在游戏进行中，可以随意转换操纵男主角乔伊或女主角苏菲亚来行动，这就是被称为“VIEWTIFUL TOUCH（华丽切换）”的系统。每当乔伊遇上困难之时，不妨切换为苏菲亚来行动，由于两人的能力各不相同，要在互相协力之下才能够冲破重重难关，达到拯救地球的目的。

无法接触的机关按钮

机关按钮被红色电墙阻隔，只好切换为操纵苏菲亚，用手枪向机关按钮射击。

突破熔岩地带


苏菲亚来到熔岩地带，但是她不能接触灼热的岩浆，此情况下必须切换为乔伊。

爱之合体攻击

除了交替操纵乔伊和苏菲亚之外，两人还可以使出合作的攻击技，如图所见，此招式的攻击力绝对非同小可啊！

●CAPCOM●12月16日发售预定●ACT●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定●6980日元
●http://www.capcom.co.jp/vj/vj_2/index.html●对应DUAL SHOCK 2，8M记忆卡

红侠乔伊2 黑菲林之谜
Text：MINAMOTO Design：sam

ロックマンエックス ROCKMAN X8

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

CAPCOM人气动作游戏名作“《洛克人X》系列”，这次是在PS2上推出第2款新作，以前本刊曾介绍过新作中登场的人物，而这次则会介绍一下协助X等人闯关的各种交通工具。

● CAPCOM ● 预定今冬发售 ● ACT ● 1人玩 ● DVD-ROM ● 记忆容量未定 ● 6090日元 ● http://www.capcom.co.jp/ ● 人物设计：吉川达哉

超级交通工具成为强力武器

Ride Chaser

超高机动型空中浮游摩托车，也被称为“名天翔疾驱的铁马”。这种为了增强机动力而开发的新型交通工具，可以在雪原或冰面上以惊人的速度地飞驰，让玩家享受到一种与赛车游戏等同的乐趣。此外，根据操作摩托车的角色不同，其攻击的方法也会有所改变。

Ride Chaser Varius

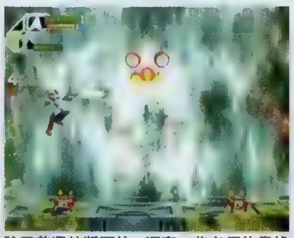
X以蓄力弹攻击，AXL以连射弹攻击，而ZERO则以多向弹来攻击。

敌人当然在赛道上设置了各种陷阱，玩家还可以利用冲刺来增加速度。

由原来的动作游戏，摇身一变成了像赛车游戏那样的玩法。

“《洛克人X》系列”是个绝对讲求玩家操作技术的游戏，本次同样准备了丰富多彩而机关重重的关卡。此外，能够乘坐交通工具的关卡以及角色动作等方面也大幅增加！游戏中除了会追加不少新型的交通工具外，各种旧有的种类也会来个全面性的改良，而每位主角专用的战车也各有一定的性能差异。当然，跟X等人作对的敌人们也会变得更加难缠，其中就包括了占据整个游戏画面大部分的巨型敌人。

设有各种机关和新敌人的关卡正准备迎接玩家的挑战。



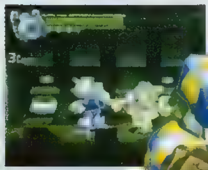
除了普通的版面外，还有一些必须依靠战车才能完成的版面。

Ride Armor

为了应付可能出现的电子性灾害而被制造出来的大型交通工具，也被称为“豪腕钢铁机神”。于左肩装备的电磁碍固弹能令敌人的动作停止，两只强而有力的手腕拳击，拥有着面对厚厚的铁壁也能轻易将其粉碎的力量。除了力量惊人外，还兼有用作冲刺的装备，估计会产生出一瞬间具有爆炸性的速度。

从左肩放出的蓝色电极，可令敌人的动作停止。

不但拥有冲刺性能，还可以跳起来攻击，机动力比想像中要高。

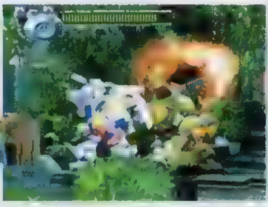


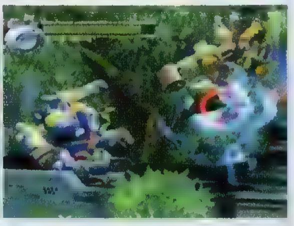
还会有装甲对装甲的战斗场面。

Ride Armor Cyclops

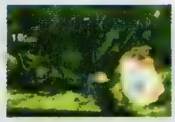
狙击X等人的敌人们

本次跟X等人作对的是一群为协助人类工作而开发的新世代机械人，因此它们在各方面都具有较高的性能，普通的攻击跟本不能把它们破坏。以下会先为大家介绍游戏中的两种普通敌人和BOSS级的敌人，看到它们的外型后能否想出对付的方法呢？





连携系统令动作更加丰富



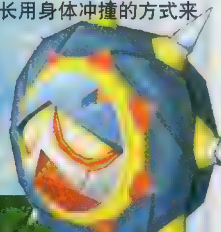
在本次的最新作中，将会导入一个全新的连携系统，当不停地连续击倒敌人时，画面左方表示连携的数值便会上升。当这个数值越升越高时，能取得的Metal数量也会随之而上升。而这些Metal是X等人交换提升能力的芯片的不可或缺的道具，重要程度等同于我们现实生活中的金钱那样。只要玩家利用绝佳的操作技术不停地做出连携，那就意味着能更快一点地强化X等人。

任何情况下都可以连携。

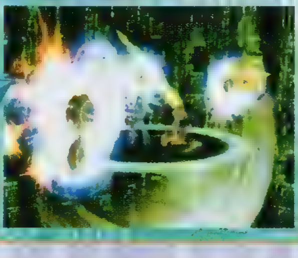
连携的好处
连续击倒敌人使连携数上升
↓
取得更多的Metal
↓
利用Metal开发出更多的强化芯片

Spykey

外型像轮胎但全身装有利刺的敌人，擅长用身体冲撞的方式来发动攻击。



本次追加了不少新开发的敌人，战斗想必更为激烈。



Morudiga

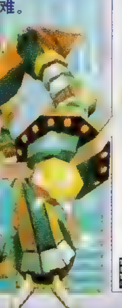
除了拥有庞大的外型外，还有压倒性的力量和惊人的耐久力，并会放出方向不定的导弹攻击。

巨型首领

Yellow Brontes

为采掘稀有金属而开发的大型机械人，从头部可放出激光，然后再用拳头使金属粉碎，拥有着一股异常强大的能量，并带着一份执着而袭击X等人。由于它的耐久力比想像中要高，所以将会是个难以对付的强敌。

具有压倒性威力的激光型武器，要想接近它再发动攻击想必会很困难。

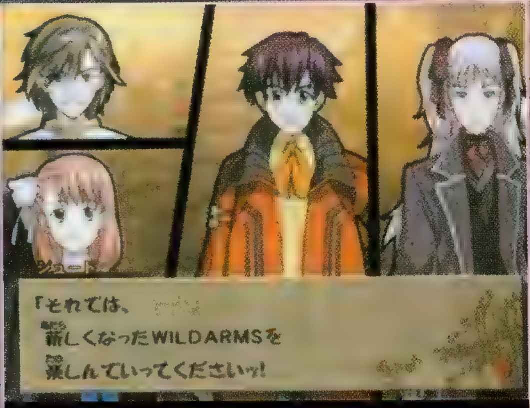


既然一人难以与之对抗，那就要跟同伴合力来应付它了。

Text：小志凿凉 Design：Kennie

© 1996 Sony Comput...
© 2002 Sony Compu...
※图为开发中画面

WILD ARMS® the 4th Detonator



目前已公开了4位新作主角的设定画，左上阿玛德・G・曼斯奎兹，左下是尤莉艾・娜瑞德，中央的是杰德・马沃克，右边的是艾切尔・普瑞塞特

著名RPG游戏"《荒野兵器》系列"最新作终于登场，本次续作在整体上经过大幅度的变更，如标题原名中的"Detonator"的意思为"起爆装置"，可能含义就是游戏开发者渴望带给FANS震撼性的全新印象。在本次的报导里，各位玩家将首先会看到战斗系统与角色动作等方面的变更点。

极华丽的画面素质，细致地描绘出游戏中的场景。

● SCEI ● 2005年春季发售预定 ● RPG ● 1人玩 ● DVD-ROM ●记忆容量未定
●价格未定● http://www.playstation.jp/scej/title/wa4/ ● DUAL SHOCK 2，8M记忆卡

东京游戏展2004

在刚刚结束的东京游戏展里，《荒野兵器 第4度引爆》设有体验版给到场参观者试玩，内容虽然只有单一舞台上的简短战斗，不过玩家们也可从中感受一下该游戏的操作感及新系统的独特之处。

《荒野兵器》专用的巨型展位，集结了不少的游戏迷。

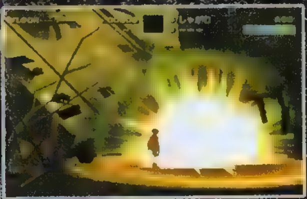
系列的历史

"《荒野兵器》系列"第1作发售至今已有8年，其间推出了多款续篇作品。虽然剧情与登场人物改变了，不过该系列的3大要素仍然保留了下来，分别是"3D描绘的战斗场面"、"动作性很强的解谜"与"人物各自的背景故事"。

系统改良点

战斗

"《荒野兵器》系列"的特征之一，就是角色们在版图上可以做出各种各样的"动作"，本次新作将会把这个特征再度强化，让玩家在操作时享受到如同动作游戏般的乐趣。至于使用"动作"的方法很简单，画面上方显示出已选择的"动作类型"，按下对应的按键便可实现。


系列中常见的"炸弹"，用途是开辟新的路线。

角色站在半空中的狭窄木柱上移动，危险性相当高。

画面上显示出滑行的"动作"，穿越狭窄的小巷最为适合。

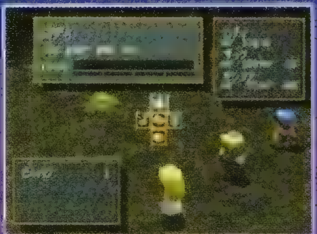
动作

《新作在战斗系统上有大幅度的改变，每当进入战斗画面后，地面会出现被称为"HEX"的六角形格子，玩家要操纵配置在"HEX"上的角色把敌人击倒。游戏过程中必须考虑地形及阵型的状况，并重视战略的运用。

战斗中角色在"HEX"范围内自由移动，先配合地形取得较有利的位置。

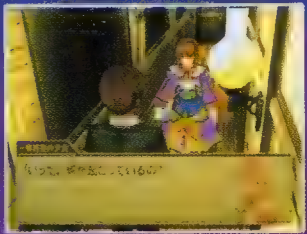
作为主角之一的少女，准备使出独有的必杀技。

《荒野兵器》
机种：PS
发售日：1996年12月20日



《荒野兵器 再度点燃》
机种：PS
发售日：1999年9月2日

《荒野兵器 第三度进化》
机种：PS2
发售日：2002年3月14日



《荒野兵器 Alter code:F》
机种：PS2
发售日：2003年11月27日

Text:MINAMOTO Design:Simon

经典RPG游戏《天外魔境Ⅲ》新情报公开！本次将主要介绍协助主角的同伴们！

© 2005 HUDSON SOFT (C) 2005 RED ※图为开发中之画面

天外魔境Ⅲ NAMIDA

FAR EAST OF EDEN

●HUDSON●2005年春●RPG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定
●价格未定●http://www.hudsonsoft.co.jp/

天外魔境Ⅲ NAMIDA
Text：猫部 Design：sam

同伴的详细资料大公开！

[illegible]

鸫 谜之女忍者

声优 横山智佐

年龄：19岁
武器：双枪

手执双枪的谜之女忍者，性格不动[illegible]直，协助主角泪一同[illegible]手对[illegible]AMI族，其真正的目的是什么呢？

物语 遵照主人的命令执行任务，但在任务过程中与泪相遇。另一方面鸫原本要前往九州寻找其师傅十六夜幻心的去向，但出于某种原因最后还是决定与泪、壹与一同与AMI族展开战斗。

角色之"术"大公开！

[illegible]

[illegible]

泪之剑王

[illegible]

国东之僧侣 牛坊主

年龄：大约? ?岁
武器：大太刀、锡杖、[illegible]

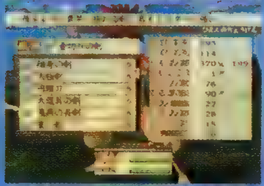
[illegible]院，对小孩子们相当照顾。感情丰富而淳朴的大汉，但却有不可思议的力量。

毛毛寺设定图

物语 为了筹集孤儿院的营运费用，牛坊主四处化缘收集资金，可是有一天早晨托儿所被AMI族袭击，为了保护孩子们的安全，牛坊主决定与泪联手，直捣AMI族的根源！

战斗中可以改换装备

[illegible]



[illegible]

[illegible]

AMI族敌人介绍

魅惑之沙恩妮

由异型态的AMI族化身成为妖艳美貌、充满魅惑力的沙恩妮，拥有操纵龙卷风的能力。性格冷酷无情。

声优 鹤弘美

●SQUARE ENIX ●预定冬季发售●TAB●1至4人玩●DVD-ROM
●记忆容量未定●价格未定●http://www.square-enix.co.jp/

勇者斗恶龙 & 最终幻想 富豪街特别版

Text :Dr Game Design :siujau

いただきストリート Special

本刊再次送上有关该游戏的新情报！除了上次介绍过的多名角色之外，厂商又公布了其他新的登场角色，这就是由3位美少女所组成的“海鸥团”！此外还会有商店和新版图的介绍。

© ARMOR PROJECT/SQUARE ENIX All Rights Reserved. © KOICHI SUGIYAMA FINAL FANTASY characters; © SQUARE ENIX DRAGON QUEST characters; © ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX（图为开发中画面）

传说中的海鸥团登场！

美得令人屏息凝神的3位美少女现身！

在《FFX-2》中她们以“海鸥团”的身份登场，不知本次在游戏中是否一样会一边寻找Sphere一边赚钱呢？

尤娜

职业为召唤士，双手持枪是她的“注册商标”。

佩恩

手持单手剑的女剑士，给人一种冷若冰霜的感觉。

琉库

亚鲁巴度族的少女，时常喋喋不休，非常唠叨。

最新画面 & 商店介绍

从刚刚公开的新画面中，可以看到角色之间的对话都是充满个性的，而且根据不同情况会有不同的变化，令玩家玩起来更有亲切感。此外，与系列的旧作一样，当玩家停在空地格子上时，便可把土地和商店买下来，待其他玩家踏足属于你的商店时，便要支付购物费用，假如玩家在同一区域内拥有多间商店时，所得的购物费用和资产值也会大幅增加，这是最基本的赚钱方法。

每个地图均由多个区域构成，以不同颜色表示。

角色的对话充满个性，令FANS们更加感动！

电脑NPC的行动是否会因职业而改变呢？这一点值得留意！

购买商店收取利益是游戏的基本玩法。

可以令商店增资，使收入大大提高。

一旦停在属于其他玩家的格子上时，便要支付购物费。

新地图！雷平原

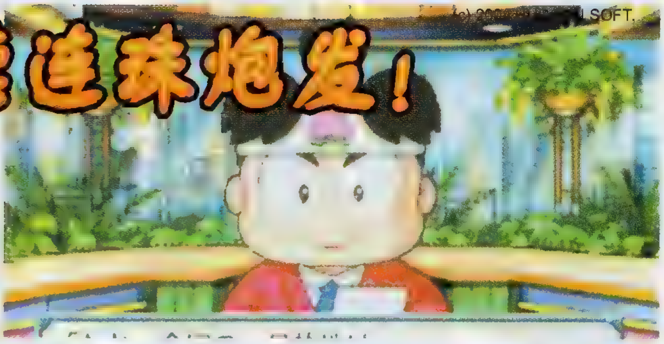
雷平原是曾在《FFX》中登场的舞台，在原作中，那里是不分昼夜均乌云密布，不断地发生雷击的可怕平原，而在游戏中则会加入“落雷”的格子，一旦踏上去便会被雷劈，十分恐怖！

持续不断的雷击令平原内寸草不生，感觉十分凄凉。

落雷”看来就在地图中央，不知被雷击中的话会发生什么事呢？

新事件、要素继续连珠炮发！

★ももたろうでんてつ ユーエスエー★
桃太郎電鉄USA

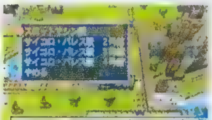


© 2004 HUDSON SOFT.（图为开发中画面）

继续带来有关该游戏的最新情报，本次包括新加入的事件和其他细微部分的变更点，经过这些改良之后，肯定会令游戏变得更为有趣！

● 在拉斯维加斯豪赌！ ●

既然是以美国作为背景舞台，自然少不了赌城拉斯维加斯，当玩家使用 Jet Pot 卡，便可立刻到达拉斯维加斯的赌场玩个痛快！



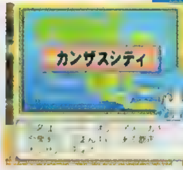
只要掷到三颗骰子出现相同点数，便可获得贵重的卡牌。

赌场内包括角子老虎机及掷骰子游戏。

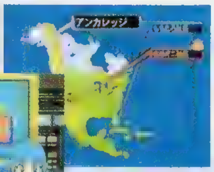
拉到不同的图案可获得不同数额的奖金。

● 58步长征！ ●

由于美国的国土面积远比日本要大，因此各目的地之间的距离也会大幅度延长，比如由南部的迈阿密到阿拉斯加的安格拉治之间，竟相距58格！即使每次移动6步，也要10个月才能到达！



下一个目的地是堪萨斯市，到底还有多远呢？



横跨美国的南北部，真是名副其实的长征！

● 纪念仙人的新事件 ●

首次使用粪便卡之后，记念仙人便会出现——

当购入第100件物品，或是被盗贼银次下手5次等事件发生时，记念仙人便会出现，并送上卡牌，而且本次更会加入新的记念事项！

● 援助金加倍！ ●

除了檀香山之外，更会有其他大量援助金加倍的目的地！

过去当玩家到达一些偏远的目的地时，所得的援助金就会加倍，而本次有关的目的地更会大幅增加，包括美国最北的城市安格拉治及夏威夷的首府檀香山等，可谓是兵家必争之地！

● 命运女神登场 ●

这个是“桃铁公式战”独有的新事件，当玩家被贫乏神所害而变得身无一物并欠债累累时，命运女神便会现身施行救济，不单能免去玩家所有的负债，更会送上多张有用的卡片。

在山穷水尽的时候，竟然遇上命运女神，真幸运！

● 目的地的特殊事件 ●

游戏为不同的目的地预备了独特的固定特殊事件，例如当第4次、第5次连续到达芝加哥之后，便会发生特定的事件，虽然是非常无聊的，但也有一看的价值！

原来日语的“4或5”跟“芝加哥”的发音是一样的，是否很无聊呢？

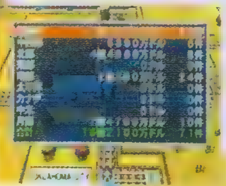
——其他变更点——

神秘的新模式

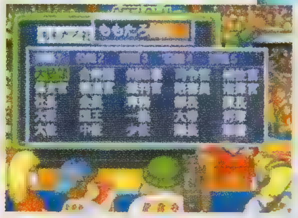
在模式选择画面中，发现了一个名为“没有贫乏神”的新模式，到底是什么东东？

机器人研究所、防护卡删除

除了出售可击退贫乏神的武器的机器人研究所外，可抵御其他玩家卡片攻击的防护卡竟然被删除了，那么还有什么新方法对付贫乏神？还是开发人员另有新安排呢？

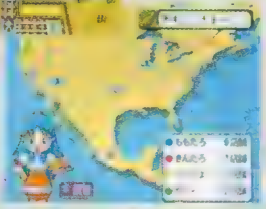


头衔大幅增加



为了入乡随俗，游戏中加入了大量美式的头衔，例如大总统、合众国、CEO、COO甚至是VIP等，充满了西方的感觉。

简化的公司情报



本次查阅自家公司的情报和业绩时会更为方便，可以以地方或种类来为物品分类，甚至连锁店的所在处也可一目了然。

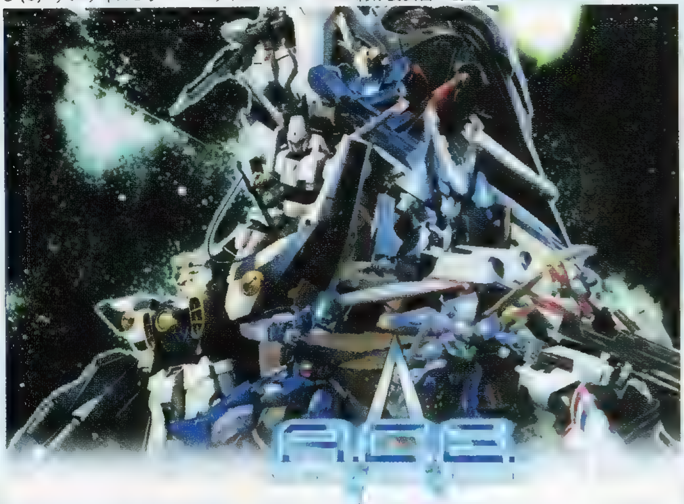
●HUDSON●预定冬季发售●TAB●1至4人玩●DVD-ROM●记忆容量216KB
●价格未定●http://www.hudson.co.jp/●对应分插

桃太郎电铁USA
Text：Dr. Game　Design：Leo

© (C) サンライズ© ジーベック /1998 NADESICO 制作委员会© 创通エージェンシー・サンライズ©2005 FROMSOFTWARE, Inc.© BANPRESTO 2005

●BANPRESTO ●暂定 2005 年 1 月 ●ACT ●1 人玩 ●DVD-ROM
●记忆容量未定●价格未定●http://www.banpresto.co.jp/

A.C.E. 异世纪传说
Text: 文经 Design: sam



Another Century's Episode
(アナザーセンチュリーズエピソード)

早前曾经为各位介绍过由 BANPRESTO 与 FROMSOFTWARE 合作推出的机器人动作游戏《A.C.E. 异世纪传说》，除了原先公布的动画中登场机体以外，两间厂商也分别派出各自独有的原创机体登场！

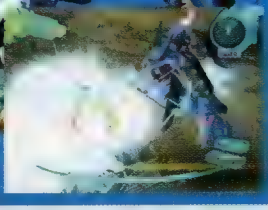
FROMSOFTWARE 原创机体 高机动空中战专用机 CLOUD BREAKER 量产型

高度 19 米 **重量** 21.9 吨

以高维制压为目的而开发的空中战专用机体。机体能够直接对驾驶者的身体运动做出反应，是能够高速运动、配备辅助人工知能的"A.R.K."的基本型号，与 FROMSOFTWARE 在 XBOX 推出的《MAHAKUMO》中登场的机体相同。

BANPRESTO 原创机体 传说中的 PERSONAL TROOPER 量产型 GESPENST Mk-II

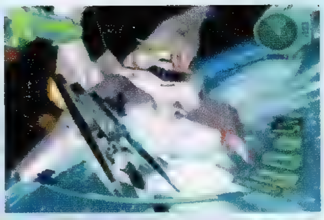
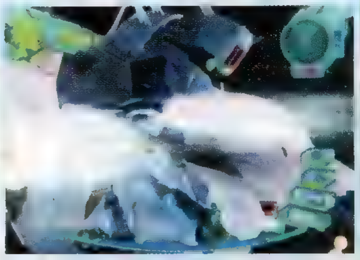
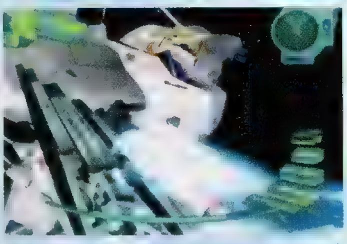
高度 21.2 米 **重量** 69.1 吨



"超级机器人大战系列"为人熟知的原创机体，是 PTI 号机 GESPENST 的后继量产型机种，性能与试作机基本相同，雷达系统经过强化，原本装备在左腕的电磁剑被格斗战用武器 JET MAGNUM 电磁棒所取代。

依照原作设定的机体比例

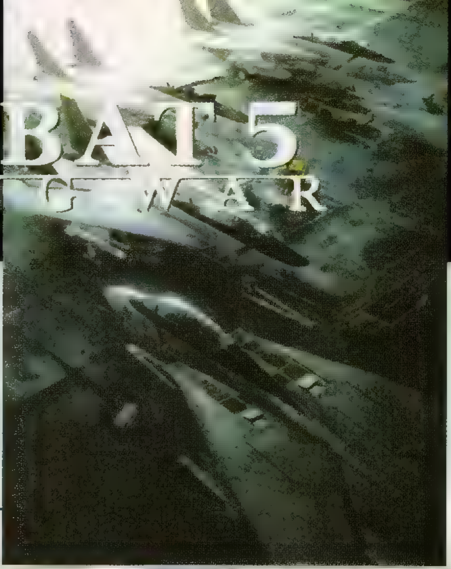
在《A.C.E.》中，所有登场机体都会依照原作的机体设定按照实际比例制作。机体的体积大小不同，灵活性与装甲的耐久力也会随之改变。较小型的机体虽然装甲薄，不过只要活用优越的机动力，同样可以在战场上将敌人消灭。

使用不同机体时，按照原作的比例，玩家所见的敌机大小也有所分别。

原作登场的强敌再度重现！

既然有各作品的主角机登场，敌方的机体当然也不能错过。以下就是本作中部分登场的敌机，其他强敌还会逐一登场！

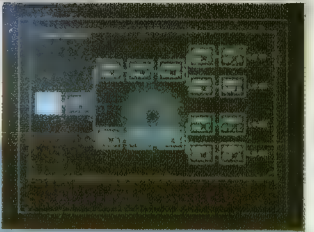


新模式！ARCADE MODE发现！

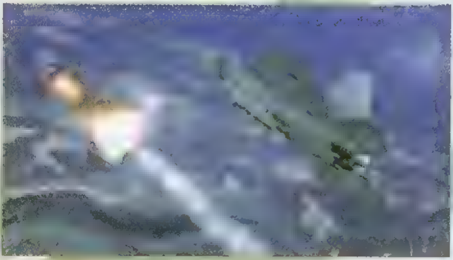
原来除了“CAMPAIGN MODE”之外，游戏还收录了一个以前作《皇牌空战 4》的世界作为舞台的新模式“ARCADE MODE”。事不宜迟，现在便马上为各位介绍！

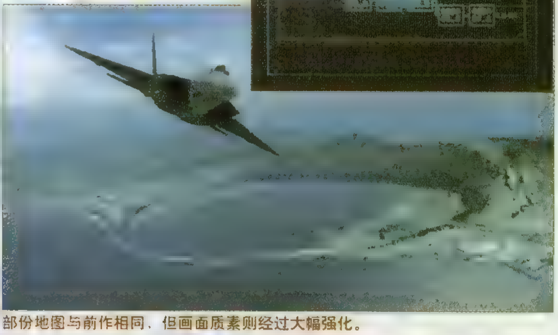
简单明快的 ARCADE MODE

在 ARCADE MODE 里，玩家是前作传说中的皇牌机师“MEBIUS 1”，单凭一架战机便使战争的形势发生转变。这个模式一共由 7 关组成，每一关均设有不同的过关条件，玩家必须在限制时间内把指定数目的敌机击坠才可过关，而且中途更会有分岐点，根据玩家的技术发展不同的剧情，难度也有所不同。


共有多个分岐点，要多次完成游戏才能完成全部。

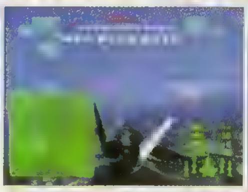
每次击破敌机，剩余的时间便会增加，有时还会补充导弹或特殊武器。


除了战斗机之外，有时也会加插攻击运输机的任务。


部份地图与前作相同，但画面质素则经过大幅强化。

千万要注意敌机的攻击，一旦被击毁便会 Game Over。

每一关的开始，均会显示所需击破敌机的数目。


画面上显示的资料与机体的操作均与前作相同，令玩家更易上手！

过关后会根据所需时间和表现给予评价。

ARCADE MODE 故事

由于MEBIUS 中队及其他 ISAF 空军的奋战，艾路西亚终于接受投降劝告，大陆战争也宣布结束。但是部份以艾路西亚空军将官为中心的残余势力却拒绝解除武装，更以“自由艾路西亚”的名义继续进行抵抗，并袭击了旧军事工厂，夺取了大量武器。因此 ISAF 空军决定在本日时间 0330 ，实施特别讨伐作战。而根据大陆战争的战果分析，MEBIUS 1 的作战能力足可与 ISAF 空军的一个飞行队相比，也是执行任务的最佳人选。在发现了敌人在白巴利湾北部的军港岛筑起据点之后，ISAF 空军便马上派遣 MEBIUS 1 出击！

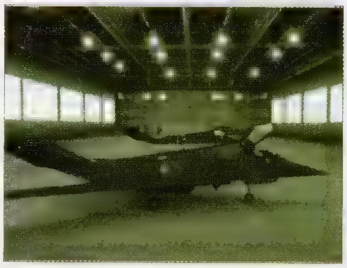
最新登场机体介绍

Mig-29A FULCRUM

70 年代后期前苏联所开发的战斗机。由于设计上重视机动性，因此体型较小。同时还安装了 2 台加速性能极高的引擎，不论是在对空或对地战斗均可发挥极大战斗力。

F-117A NIGHTHAWK

特征是以锐角突出的机翼和机身，是首架采用了隐型技术的战斗机，但是为此却限制了其他各种性能，并影响了武器的搭载量。



● NAMCO ● 10月21日 ● STG ● 1人玩 ● DVD-ROM ● 55Kb ● 7140日元 ● http://www.acecombat.jp/

皇牌空战 5 未颂之战
Text: 金鱼 Design: Siulau

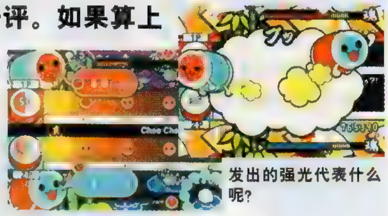
●NAMCO●12月9日发售预定●ETC●1至2人玩●DVD-ROM●记忆容量未定
●4725日元(连专用控制器 7329日元)●http://www.snkplaymore.co.jp/

太鼓之达人 五代目(暂称)
Text: 小志幽凉 Design:Jo

太鼓の達人® 五代目

©2000 2001 2002 2003 2004 NAMCO LTD.

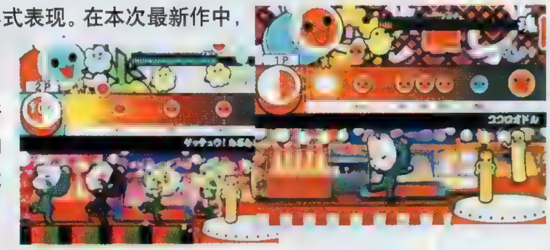
配合音乐节拍敲打太鼓型控制器的音乐游戏“《太鼓之达人》系列”，其受欢迎的程度比想像中的还要高，不论是在街机还是移植至PS2上都倍受好评。如果算上以往的系列和番外编《兴奋动画祭》，本作已经是PS2上的第6弹了。除了新乐曲外当然少不了家用版特有的各种迷你游戏了。



发出的强光代表什么呢？

收录曲目达40首以上

《太鼓之达人》系列的一个特色，就是出现的曲目多元化。由时下的流行曲、动画曲，到为人共知的古典乐曲、童谣等都包含在内，然后用太鼓这种独特形式表现。在本次最新作中，收录了各种乐曲达40首以上，再配合新追加的音符和效果表现定能更加出色。

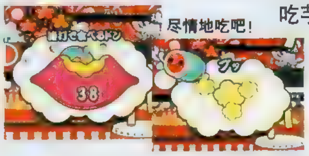


新增芋头音符，一齐来吃芋头吧！

出现芋头音符了！

前面曾经提到，在本作将会有新的音符登场，那就是烤熟了的芋头音符。每当芋头音符出现时，敲打后在画面中央会出现巨大芋头，太鼓兄弟会走上前吃芋头。玩家只要按照芋头上显示的数字敲打相同的次数，便代表整个芋头被成功吞下。接着两个太鼓还会放屁一飞冲天！在两人对战模式时，看看谁能吃下较多的芋头，获得高分。

以吃芋头比高下。



尽情地吃吧！

预定收录的乐曲

心之舞(J—POP)
祭典忍者(J—POP)
Sobakazu(J—POP)
Choo Choo TRAIN(J—POP)
Play back part 2(J—POP)
Linda Linda(J—POP)
Alala 咒文(Anime)
Getyou! Lovelove? ! TV Anime Series(Anime)
取回爱吧! ! TV Anime Series(Anime)
Cutie Honey(Anime)
Midnight Dekarenger(Anime)
Mickey Mouse March(Variety)
村祭(Variety)
Jingle Bell(童谣)
“天国与地狱”序曲 Offen Back(Classic)
Requiem 怒之日 Verdy(Classic)
Radetzky 行进曲 J.Strauss(Classic)
威风堂堂 Elagala(Classic)
ROTTERDAM NATION(FOO MIX)
Ridge Racer(NAMCO ORGINIAL)
BLUE TOPRZ Rave Racer(NAMCO ORGINIAL)

丰富的迷你游戏

家用版追加广受好评的迷你游戏，本作当然也会收录。在全部4个迷你游戏中，其中两个名为“章鱼烧恐慌”和“太鼓大作战”。这两个迷你游戏主要考验玩家的反射神经、连打速度和判断力，并且还可进行对战！以下便为大家介绍这两个迷你游戏。

章鱼烧恐慌

在在庆典上的店铺里制作章鱼烧的鳗鱼，会不停把章鱼烧抛出。玩家需要敲打太鼓控制小龟左右移动接住被抛出的章鱼烧。而在两人对战的时候，还可以用身体碰撞对方，妨碍对手接住章鱼烧。

太鼓大作战

成功过关！

爷爷好像觉察到了。

老爷爷面向庭园的时候，玩家要在不被发现的情况下取出团子。如果移动速度过快的话会发出声响而被发现。如果被爷爷发现，那就只有回到最初重新开始。

另外，第四代中收录的“太鼓合战”模式也将保留。

还可以挑战问答比赛。

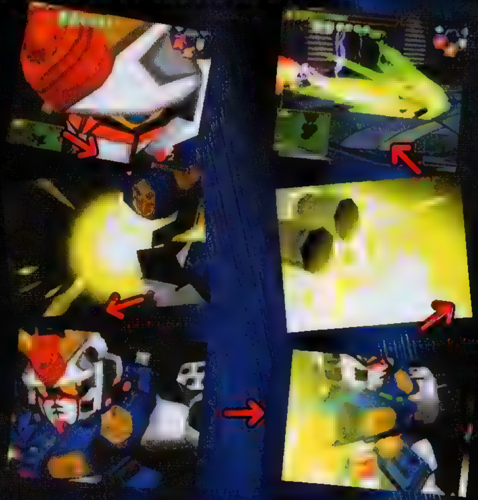
© BANDAI 2004

自不久前在GBA上登场后，《SD高达力量》的最新作品将于今年11月在PS2上登场。接着上一次的报道，本次除了介绍各位主角的必杀技和新装备外，还会率先介绍游戏中的部分舞台和BOSS的战斗画面！其中还有在原作中出现的场面呢。

●BANDAI ●暂定11月3日 ●ACT ●1人玩 ●DVD-ROM ●记忆容量63KB ●6090日元 ●http://www.bandai.co.jp/

超强力必杀技-ATTACK SKILL

随着击倒敌人，主角的必杀技能量就会逐渐增加，当能量储满后就可以使出攻击力强大的必杀技"ATTACK SKILL"。除了可以给敌人造成致命的损伤以外，还可以欣赏到精彩的必杀技演出。



BOSS登场！

如同大多数ACT游戏一样，需要将沿途的敌人击倒到达舞台最深处，在这里敌方的BOSS角色将会登场。本次将会介绍在尼奥杜比亚出现的BOSS。本作中的原创角色比特·达·艾鲁尼路。庞大的身躯加上强而有力的利爪，队长高达到底能否将它打败？

新装备登场

在本作中，每打败一话的BOSS后，主角就可以得新的机体装备。本次将会先为各位介绍队长高达的三种不同装备。随着所使用装备的不同，主角的能力也会随之发生改变，同时战斗方式也更多样化。

ASSAULT FORM

右手持有强力霰弹枪的强袭型装备。攻守平衡，适合应对任何战况。

GUNNER FORM

移动速度高，能够激光连射的装备。以灵活的动作与急速的攻击，将敌人玩弄于掌间。

DESTORY FORM

装备小型飞弹等强力兵器的装备，实力和外表一样，防御力与攻击力都不容忽视。

《SD高达力量》的故事舞台

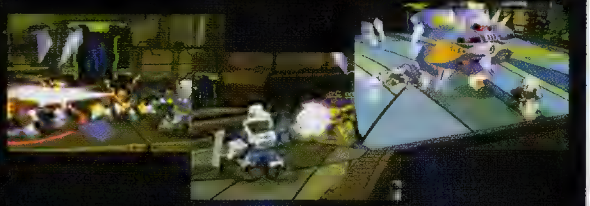
在本作中，三位高达英雄将会与突然出现的强敌——次元海贼DE SCULL决一死战。本次为各位率先送上游戏其中两关的介绍。拉古罗亚与尼奥杜比亚等原作中出现过的地方，也将会成为主角与DE SCULL展开生死决战的舞台。

另一点值得注意的一点就是本作的舞台全部采用了自动生成系统。即使进入同一舞台，每次出战时遇到的敌人与地形都会产生变化，令每次的战斗都不会显得沉闷。

拉古罗亚

翼之骑士ZERO的故乡，是一个剑与魔法的异次元世界。而在敌人当中也同样会有与ZERO同样的骑士登场。在原作动画中，这里由于黑暗轴心的侵略而被石化，那么在本作中到底又会面对怎样的灾难呢？

尼奥杜比亚



队长高达所属的秘密组织"SDG"就建在人类与机械共存的未来都市尼奥杜比亚中。在这个充满未来科技的城市里，到底会展开一场怎样的战斗呢？

SD高达力量 大决战!次元海贼DE SCULL!!

Text: 义经 Design:Siulau

街机格斗"滑"到PS2上

格斗游戏始终都是街机游戏世界里的主流，然而要在街机市场中能够占据一席之地，也并不那么容易。不过SAMMY出品的《斗鱼》似乎已经找到其中的要诀了……

[illegible]

格斗游戏向来是一个长青的游戏种类，虽然已经有不少格斗游戏都尝试向3D化转变，不过从玩家的反应来看似乎与预期有很大的出入！

《斗鱼》可以说是在当今3D为主流的时期中涌上的一道清泉，[illegible]坚持2D[illegible]，令[illegible]成为受欢[illegible]的格斗游戏作品。现在这款不可多得的作品[illegible]到PS2上，不知能否将2D格斗游戏潮流在PS2上[illegible]。

除了保持2D的风格之外，《斗鱼》的另一个特色便是人物的移动方法。那种"滑动"的移动方式，正是游戏的一个大卖点，而这全都要归功于"S.M.A."(Smooth Model Animation）系统，创造出这种独特的风格。

[illegible]

游戏发生在20纪末，当时因为某国东部受到大规模的自然灾害，令一切都被毁灭成为废墟……时至21世纪初，复合企业"PROBE-NEXUS"（通称为PROBE）开始为这个国家重建东部的受灾地区。"PROBE"投入大量的资金、科技重建这个区域，成为一个名为"ZONE PRIME"的地区。

然而，在"ZONE PRIME"的西部一个名为"SLUM AREA"的[illegible]，在那里开始了一[illegible]格斗大会，名为"[illegible]"……

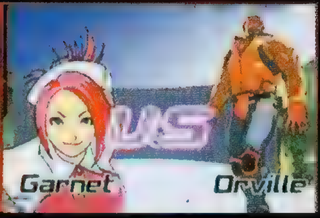
[illegible]

只要是移植的作品，大家便会期望在游戏中加入一些原创的要素，以增加游戏的可玩性。移植到PS2上的《斗鱼》当然也会加入新的要素，这里面就包括在街机版中从来没有出现过的版面，另外还会有新人物登场。

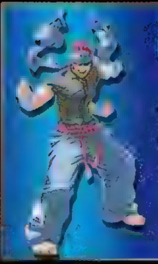
在新增的人物方面，她的名字是——"UNKNOWN"，唯一知道是一名女性，似乎是一个以高速移动为主的技巧型角色，至于新人物的其他详情，便有待官方进一步的资料了。

登场人物一览

游戏里出场的基本人物数量共有10名，和街机版一样包含了各种类型的角色。比如使用中国拳法、气功的人物，或是运用综合格斗技的角色。以下便是这10名基本角色的简介：

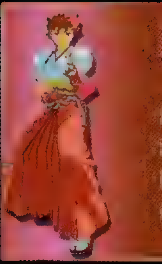


ZEN



学习各国的格斗技之后加以融会贯通，创造出一套独特的拳法。以前属于神秘组织"巴洛奴"的他，也曾参与过其他地下格斗比赛。

HIKARI

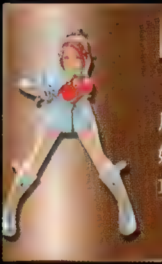


修练的是某国的古武术，所使用的拳法有着浓厚的东洋风格，主要利用对手的攻击来作出反[illegible]。

TYPHON

专门使用中国拳法及气功的角色。矮小的身体令他拥有非常高的移动能力，是以速度见称的人物。

GARNET



游戏中罕有的腿技使用者。主力使用腿技的她，不论是近或远距离的攻击都可以兼顾。

ORVILLE

一个相当有经验的格斗家，巨大的身躯本身已经是非常强的武器，超近距离攻击便是他最强的杀招。

BOYD

不要以外貌来评论他的实力，BOYD是属于[illegible]型的角色，他可以入选比赛的详情则是……一个谜。

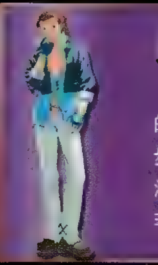
VIREN

没有特别流派的格斗家，应该是单靠自我修练而成功的人物，往往使出令对手意想不到的招式，攻其不备。

KAYA

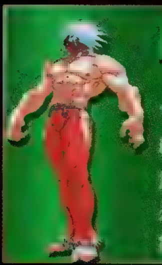
修练某国古传武术的她，在战斗时表现出的不是凶狠，而极强的艺术感。擅长使用投技和打击技。

ARAN



以打击系连续技为主的角色。除此之外，他的步法也是最大的特色，步法配合拳法所发挥的效果非常惊人。

GREED



他是比赛主办方"PROBE-NEXUX"派出的种子选手。全身都能作为武器攻击对手，传闻他也是某国神秘组织"巴洛血"的成员。

' 2004 FROMSOFTW ARE,INC.ALL ARIGHTS RESERVED.

義経英雄伝

THE STORY OF HERO YOSHITSUNE

趁着日本NHK即将播放以源义经为题材的电视剧，各大游戏厂商也纷纷推出以源义经为题材的作品。FROM SOFTWARE决定推出的《义经英雄传》就是其中之一。作品内容以历史中记载有关义经的真实事迹为背景，让玩家亲身体会这位悲剧英雄的一生。另外，除了主角源义经以及身边的武藏坊弁庆、那须与一等著名历史人物外，FROM SOFTWARE的原创人物也会在《义经英雄传》里披挂上阵！

《天诛 红》女主角登场

刚刚提到FROM SOFTWARE将会在《义经英雄传》中加入原创角色，《天诛 红》的女主角凛就是其中之一。虚构世界的虚构人物凛，到底在以史实为蓝本的《义经英雄传》中，会以怎样的身份登场呢？

凛是否会像在《天诛 红》中那样，展现灵活的身手呢？

新战场公开

本次除了介绍《义经英雄传》的游戏流程外，还会为各位公布其中一个新战场，长满金黄色芦苇的河岸，到底是哪一场战役的战场呢？

丰富的动作 紧张的战斗

《义经英雄传》的操作十分简单，基本上只需要利用强弱两种攻击互相配合，就可以使出各种连续攻击。本作的连续攻击，更可以与储气攻击一同使用，令敌人没有任何喘息的机会！

突刺

横斩

防御

追讨

格剑

游戏流程简介

游戏开始

本作的故事开端为义经会合兄长源赖朝离开鞍马山，沿途遇上各种各样的人物，得到同伴的帮助，突破途中的种种困难。

地图选择

虽然《义经英雄传》是一个以史实为蓝本的作品，不过在故事进行过程中，也会加入不少支线剧情。完成这些特殊剧情，说不定还会得到意外的收获呢！

确认战况

选择地图后，玩家就可以在选单画面上确认敌我兵力分布、地形与胜利条件。根据作战内容，合理利用同伴的特长，对于作战会起到相当重要的作用。

出阵

决定了出击的同伴以及确认战况后，就可以正式出阵。在战场上，玩家除了可以操作义经，还可以指挥其他部队进行大规模作战！配合各武将的特长，将敌人彻底消灭！

战果报告

作战完成后，游戏就会显示出战果报告画面，让玩家得知战果。根据战果，同伴的能力还有机会上升，并获得一些新技能。

●From Software●暂定2005年1月●ACT●1人玩●DVD–ROM●记忆容量未定●价格未定●http://www.fromsoftware.jp/main/

Text: 义经 Design:Siulau

©森川ジョージ／讲谈社・VAP・NTV　©2004 ESP／讲谈社（图为开发中画面）

はじめの一歩 THE FIGHTING! オールスターズ ALL☆STARS

诞生15周年！日本拳王幕之内一步再度登场！

今年已经是日本首屈拳击漫画《第一神拳》连载15周年的纪念年了，讲谈社为了隆重其事，特别邀请了ESP有关方面的游戏制作人员特别开发了这款作品，游戏中的登场角色超过70人，可说是集大成之作！

●ESP ●预定冬季发售● ACT ● 1至2人玩● DVD–ROM
●记忆容量未定● 3990日元● http://www.esp.co.jp/

第一神拳 全明星
Text:Dr Game　Design:Kennie

回归原点之作

过去《第一神拳》也曾游戏化，而且更尝试过以不同类型登场，不过本次则会回归到最基本的拳击动作游戏方式，除了多达七十多名登场人物之外，更收录了原作中各场令FANS难忘的赛事，在满足喜欢拳击游戏玩家的同时，相信原作的FANS也会感到满意！

以正统的拳击游戏来表现，FANS怎能错过？

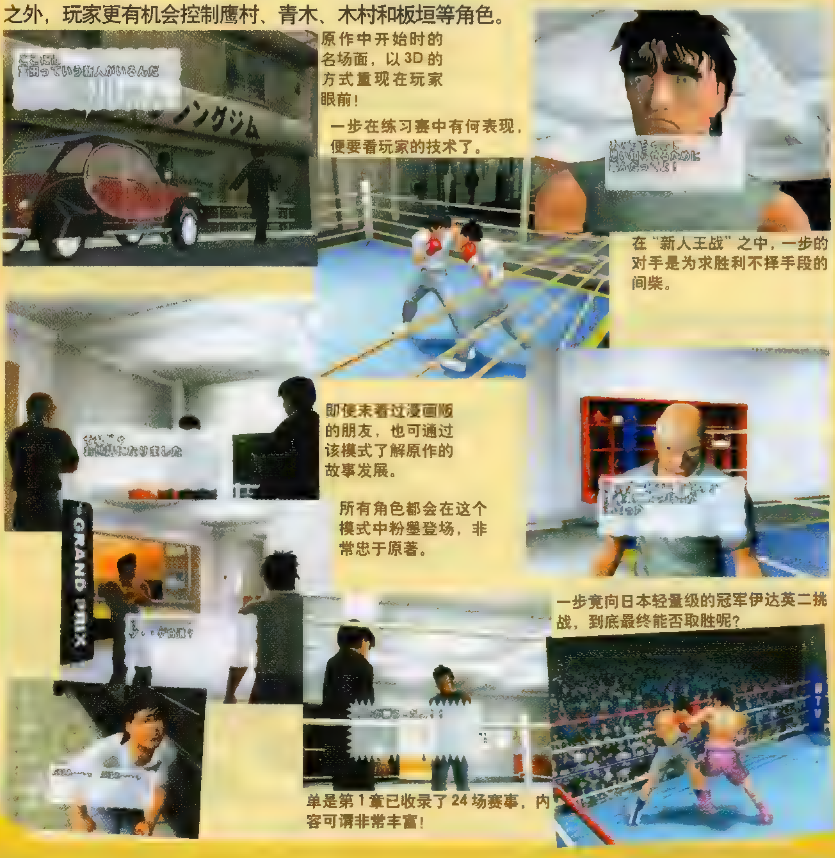
活用直拳、勾拳、摆动等拳击技巧来打败对手吧！

在每场比赛之间更会加插原作的剧情事件。

主要模式介绍

ARCADE MODE

这是依照原作的剧情推进故事发展的模式，玩家要操作幕之内一步，跟各重量级的强豪们一较高下。而在比赛的前后及每个回合之间，更加插了许多特别事件，完全重现漫画版的情节。整个模式共由6章构成，除了一步之外，玩家更有机会控制鹰村、青木、木村和板垣等角色。



原作中开始时的名场面，以3D的方式重现在玩家眼前！

一步在练习赛中有何表现，便要看玩家的技术了。

在“新人王战”之中，一步的对手是为求胜利不择手段的间柴。

即使未看过漫画版的朋友，也可通过该模式了解原作的故事发展。

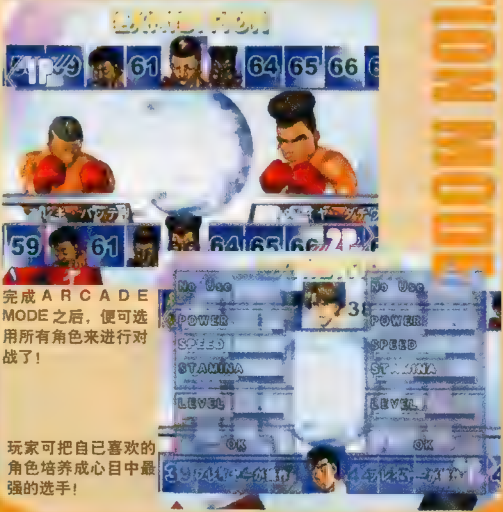
所有角色都会在这个模式中粉墨登场，非常忠于原著。

一步竟向日本轻量级的冠军伊达英二挑战，到底最终能否取胜呢？

单是第1章已收录了24场赛事，内容可谓非常丰富！

EXHIBITION MODE

可供玩家自由进行对战的模式，可选择的角色更会根据玩家进行ARCADE MODE的情况而得到追加。此外，玩家也可替角色调整“力量”、“速度”和“体力”这3项数值，以此改善角色的能力值，甚至改变拳击手的风格，培养出能力独特的，比如速度型或力量型的选手等。

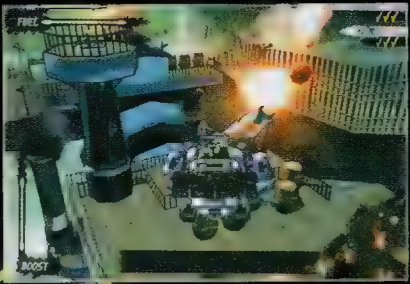


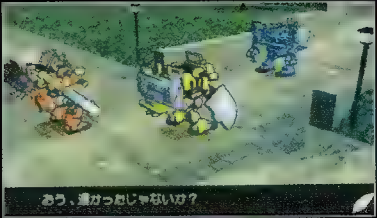
完成ARCADE MODE之后，便可选用所有角色来进行对战了！

玩家可把自己喜欢的角色培养成心目中最强的选手！

TOURNAMENT MODE

最多可供16名拳击手参加的淘汰赛模式，但只限于使用ARCADE MODE中可选用的角色，假如玩家选择一步的话，便可以以“挑战不同级别的选手”为目标，测试自己的技术水平，更可与朋友们一同参战！





ポンコツ浪漫大活劇 バンピートロット BUMPY TROT™

●IREM SOFTWARE ●暂定 2005 年春季 ●ACT ●DVD-ROM
●记忆容量未定 ●价格未定 ●http://www.irem.co.jp/

故事简介

主角 VANILLA 在阳光普照的沙滩上晕倒，将他救起的正是乐队"TROT 音乐团"的主音歌手 CONY。一面抑压着头痛，一面跟 CONY 前往城镇的途中，VANILLA 与 CONY 的同伴相遇。就在晚上，乐队如常在广场上进行野外演奏，原本只以听众身分出现的 VANILLA，竟然……

人物介绍

VANILLA

本作的主角，一名17岁的少年。海岸晕倒时，被 CONY 救起。醒来后失去记忆，对自己的过去毫无印象。

CONY

与主角同年的17岁少女，是极受欢迎的乐队"TROT 音乐团"的主音歌手。虽然性格开朗，但却有着不能告诉他人的苦恼。

TROT VEHICLE

在汽车开始普及时出现的2足步行交通工具，擅长在崎岖的路面行走，被广泛利用于农业、土木工程、运输等方面。

一边进行演奏，一边进行冒险、探索、工作、战斗，失忆的主角与乐队少女展开的冒险活剧正式展开！

搜集情报 赚取赏金 将阻挡道路的敌人全部扫清

在《创业物语》中，玩家的行动主要分为"探索"、"赚取赏金"和"战斗"三种。从不同的地方，不同的人物口中收集情报，增加移动的地点。藉工作或街头演奏赚取路费，再以赚取到的金钱来购买机械人的机件或道具。利用装备上强力武器的机械人，将阻挡着主角的敌人一一击破！

探索

与旅途中遇上的人物交谈，搜集世界各地的情报，就可以逐步扩展主角的世界，途中还会发生种种的事件。积极与路人交谈，还可能遇到出乎意料的事件呢！

战斗

在游戏的过程中，玩家还有机会操纵 TROT VEHICLE 与敌人战斗。而在故事中出现的敌人，会随着主角的各种行动产生变化！

画面说明

机体 HP：机体的耐久力，当降至0时，就会 GAME OVER。

右腕状态：右腕部分的耐久值，同时会显示种类与弹数。

燃料：推动机体的燃料，耗尽时机体就无法移动。

左腕状态：左腕部分的耐久值，同时会显示种类与弹数。

加速计：显示加速器的能量，全部耗尽就不能以L2键加速。

雷达：显示四周情况。

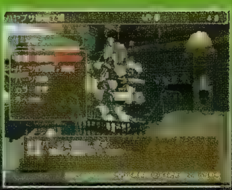
说明：战斗过程中显示各种说明。

赚取赏金

在 CONY 的乐队演奏、在 VEHICLE BATTLE 中胜出，或协助农民工作等，游戏中设有多种不同方法赚取金钱。利用赚取到的金钱，[illegible]，可以强化机体能力更容易击倒敌人。

整备机体

在游戏过程中，玩家可以买卖或回收所取得的机体装备。不过在一般情况下机体配制并不能随意改动，只有前往修理工场，才可以进行修理、补给燃料，或更换装备。



Text: 文经 Design: Sidau

古董浪漫大活剧 创业物语

© 2000 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. ALL RIGHTS RESERVED.

THE TYPING OF THE DEAD ~ZOMBIE PANIC

ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド ゾンビパニック

在街机和电脑上大受观迎的另类打字游戏作品《死亡打字机》决定移植PS2。而新作《丧尸恐慌》将会加入大量全新要素，大家绝对不能错过！

ARCARD MODE

跟街机版相同的模式，玩家沿着剧情发展，目标是完成全六章。新作中还附有入门者模式，游戏进行时出现的单字和句子会比正常难度下简单，适合打字速度慢的玩家。

ATTACK MODE

单人专用模式。在这个模式中，玩家可以自由选择各关BOSS，新作登场角色及进行战斗，相信难度会比通常模式还要高。

MINI GAME

可选择单人或双人。模式中一共准备了十款以上的迷你游戏供玩家选择。这些迷你游戏除了测试玩家的打字速度外，还会考验玩家的反射神经和记忆力，有着与正篇故事不同的趣味。

ORIGINAL MODE

能够在街机模式中使用各种道具的原创模式。新作中还加入了新的协力战斗要素，两位玩家需要同时输入一个字，1P负责红色字，2P负责蓝色字，十分有趣和刺激。

PRACTICE MODE

同样是单人专用的模式，玩家需要凭自己的实力挑战"SEGA检定试验"。测试中会同样考验玩家的打字速度和准确性。测试方式共有15种，究竟能够获得哪一级证书呢？

部份迷你游戏一览

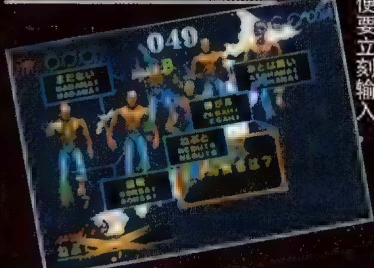
NG WORD

如果NG WORD设定为左时，输入右边的文字"磨菇"，便会立刻GAME OVER。

TYPING MARATHON

由右至左慢慢出现文字，玩家要依照顺序依次输入，直至到达42.195公里。

上海 PUZZLE

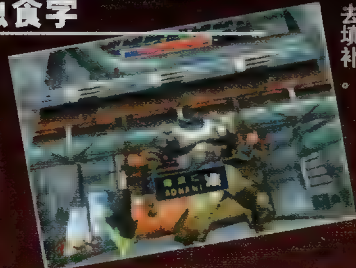


打倒丧尸后会立刻出现问题，如果知道答案便要立刻输入。

古今东西

输入题目出现的文字，一旦错误便会GAME OVER。

虫食字



问题中缺少部份文字，玩家要用自己的知慧去填补。

记忆

记住对手和自己输入的文字，并重覆输入一次。挑战自己记忆的极限。

长文 TIME ATTACK

在限定时间内，输入画面所显示的文章内容

NUMBER PLATE

不断回避的数字方块后面隐藏着文字，玩家要顺序进行输入。

WORD SHOOTING

由画面上方掉下文字，要逐一将它们击毁。

●SEGA●冬季发售●5040日元●ACT
●CD-ROM●记忆容量未定●对应USB KEYBOARD

死亡打字机 丧尸恐慌

Text: 义经 Design:Leo

以高楼大厦发生火警,拯救灾民为题材的作品《HARD LUCK 英雄回归》,已定于10月推出。游戏的最大特色,就是交替操作三名主角冒险。本期将会介绍游戏系统的特色,以及新公布的登场角色。

HARD LUCK RETURN OF THE HEROES

ハードラック

实时推进的故事

《HARD LUCK 英雄回归》以[illegible]为题材，玩家将会操纵三名不同的角色将大厦内被困的生还者救离火场。在整个游戏的进行过程中，环境会随着时间的经过而改变，逃生的路线也会因此产生变化。主角的一举一动，将关系到全大厦所有[illegible]

角色成长

故事中的三名主角，分别都设有体力、攻击力、移动速度三种能力。随着角色的行动，能力将会不断增长。即使完成游戏后重新再开始游戏，只要保存记录，就可以承继前一次完成游戏时角色的能力，面对以往的难题将可以更容易解决。

转换角色系统

正如之前介绍的，本作总共有三位主角。在游戏进行途中，根据不同情况，玩家可以随时转换操作身处不同地方的其他主角，活用他们的能力脱出险境，同时还可以体会三位主角间纵横交错的命运。

“命之决断”系统

在分秒必争的火场里，不知不觉间死亡会突然逼近，要成功逃出生天往往需要迅速作出正确的判断。模拟火场环境的本作，当然也不能缺少这种直逼生死的选择。随着玩家选择的变化，同行的生还者可能会遇上不必要的危险！若要成功逃生，就必需作出正确的判断。

火场内的人生百态

除了与火场危险的环境搏斗外，充满个性的生还者也是本作的一个[illegible]建筑公司社长和大厦主人的贪心外甥，这些不同性格的角色到底会发生[illegible]

由宇・桐岛

其中一名主角建筑设计师斯克特的恋人，父亲[illegible]

莎拉・布兰尼

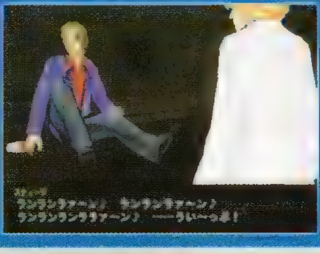
本市著名新闻刊物的记者兼摄影师，充满好奇[illegible]

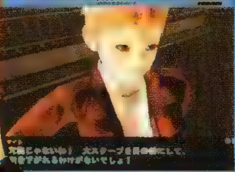
尼古拉斯・达文塞特

[illegible]由于为了谋取利益而偷工减料，可以说是导致本次意外发生的元凶之一

史迪夫・祖西顿

[illegible]主人的钱财而来到这里，趁着大火，夺取钱财逃走，是个性格差劲的家伙。





凯特・阿特姆斯

警官道格拉斯的妻子。是综合医院的医生。代替在大厦开设病院的朋友出席宴会而陷入本次事件。

●SPIKE ●暂定10月发售 ●AVG ●1人玩 ●DVD-ROM ●记忆容量未定 ●价格未定 ● http://www.spike.co.jp/

HARD LUCK 英雄回归 Text:文烈 Design:Kennie

●NAMCO ●发售日期未定 ●ACT ●1人玩 ●DS专用卡带
●记忆容量未定 ●价格未定 ●http://www.namco.co.jp/

© NAMCO LTD.

PAC-PIX

在NDS宣布推出的同时，不少厂商都宣布加入并为这部新主机开发作品，NAMCO也是其中之一。继早前SEGA公布的《一切都是为了你》后，NAMCO不甘后人，公布同样以NDS独有的触摸屏为媒介的游戏《PAC-PIX》。

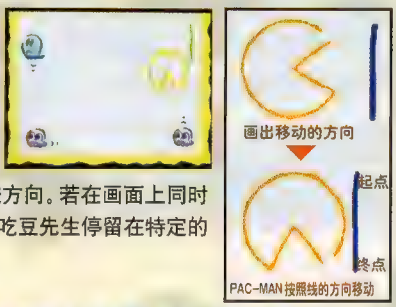
亲手画出你的吃豆先生！

不需利用任何按钮，只依靠玩家手上的一支笔，就可以将敌人一一吃掉！以往的《吃豆》都是以十字按钮来操作，将沿路所遇全都吃掉，而《PAC-PIX》则利用NDS专有的触摸屏进行游戏。在游戏的过程中，玩家要画出主角吃豆先生来吃掉敌人。在限定时间内，只要达到一定数目，就可以过关。

吃豆先生的造型十分简单，即使玩家对画画没有自信，也不需担心。

以画线来转换方向

当玩家画出吃豆先生后，它就会自动开始直线移动。当它越过画面时，就会自动消失。不过只要在吃豆先生的移动方向前画上一条直线，就可以令它转换前进方向。若在画面上同时画上多条直线，还可以令吃豆先生停留在特定的范围内！



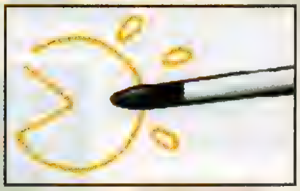
PAC-MAN按照线的方向移动

故事舞台是“神秘之书”？

《PAC-PIX》的游戏舞台是一本“神秘之书”，玩家的任务就是在这本“神秘之书”中画出吃豆先生，将书内的妖怪全都吃掉。被这本书的力量所封印的吃豆先生，到底会遇上什么样的情况呢？

控制吃豆先生的移动

主角吃豆先生在以往《吃豆》游戏过程中，会一直向前移动，不会停下。不过在《PAC-PIX》中，只要利用画笔按着吃豆先生，就可以令它在原地停下。活用这种技巧，还可以静待敌人经过时将敌人吞掉！



一起来画吃豆先生吧！

游戏开始后，首先就要在下方的触摸屏中画出吃豆先生。游戏中对绘画的要求并不算高，即使不太像样也不会有任何影响。唯一需要注意的，就是必需以“一笔画”的方式完成；另外将吃豆先生画得太斜的话，同样会当作失败。另外，若线条被敌人阻住的话，同样无法令吃豆先生出现。

画出合格的吃豆先生，它就会一边移动一边将沿途的妖怪吃掉。

可能向四个方向移动

上半部分画面的用途

正如上面所介绍的，在《PAC-PIX》的游戏过程中，大部分时间游戏都只会在下半的触摸屏上进行。那上半部分屏幕又到底有什么用途呢？

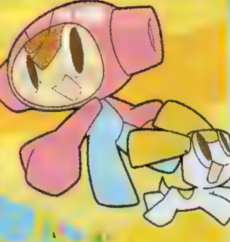
除了表示限制时间与得分外，其实还显示了道具出现的通道。随着游戏的进行，上层的通道不时会出现道具。道具出现后，通道的门就会出现锁匙的符号，接着只要回收锁匙，门就会自动打开。再控制吃豆先生进入通道，就可以回收道具取得大量得分。

道具出现后，只要达成特定条件，就会出现锁匙，将门打开。

PAC-PIX
Text：文经 Design：Simon

休闲游戏一直以来都是手掌游戏机上的主流游戏类型，也有许多经典作品深受玩家的喜爱，“《钻子先生》系列”便是其中的佼佼者，所以NDS推出后，又怎能没有《钻子先生》新作的份儿呢？

钻出DS新天地

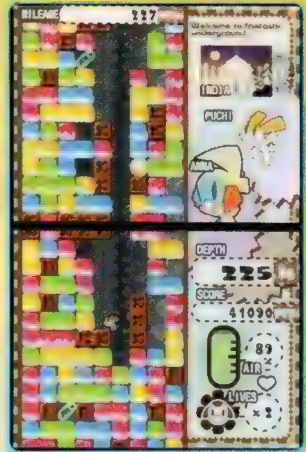


● NAMCO ● 发售日未定 ● ACT ● 游戏人数未定 ● 卡带 ● 价格未定

两个画面·双重乐趣

以往玩《钻子先生》的时候，总会因为只有一个画面，而无法看到下方的情况，所以玩起来有点儿困难的感觉，然而NDS的推出，便完全改善了这种情况，可以使游戏更加大众化，更加容易玩。

《钻子先生DS》的游戏玩法其实和以前没有太大的分别，最大的差别便是体现在游戏的画面上，因为NDS是采用DUAL MONITOR（双画面）的设计，所以令关卡的显示效果增大了一倍，也就是说在游戏进行之中，玩家可以看到的方块将会增加一倍，连带画面右边的游戏资料显示也有了一些变化，更加清楚且有条理，方便玩家顺畅地进行游戏。



双画面果然与众不同。

多种 游戏模式

虽然游戏目的只是让玩家不停地向地底挖掘，然而，在游戏之中却存在多个非常有趣的游戏模式，包括有“PRESSURE MODE”、“MISSION MODE”和“TIME ATTACK MODE”，这3个模式各有自身的特色，绝对不会令玩家觉得是不断地在重复玩着同一种乐趣的游戏呢！以下便是这3个游戏模式的介绍：

MISSION MODE

在这个模式之中，玩家可以从6名角色之中选取自己喜爱的人物开始游戏，游戏的目的非常简单，便是由起点日本开始，一直钻到终点站美国。当然，游戏的难度将会不断提升，要想安全到达美国其实并不是一件容易的事呢！而能够成功到达美国的话，便有机会取得“钻子先生”的称号，成为真正的“DRILLER”！

目标是安全到达美国。

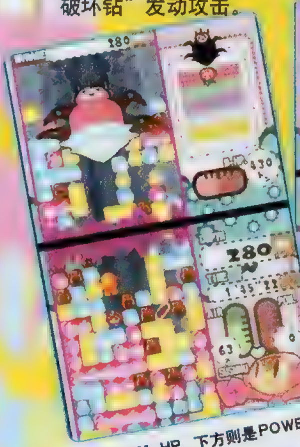
能力各异的角色可以自由选择。

玩家可以得到什么样的称号呢？

PRESSURE MODE

“PRESSURE”可理解为“压力”，那么，这个模式是玩什么的呢？

在这个模式之中，玩家当然是控制着丝丝姆，而游戏的目的便是不要被“地球破坏钻”追上，直至到达目的地为止。而除了逃走之外，其实要想得到真正的胜利，便要将“地球破坏钻”破坏，因为在这个模式之中有一种被称为“钻子魂”的攻击，只要在关卡之中取得存放这些“钻子魂”的胶囊，便可以令“钻子魂”指数上升，向“地球破坏钻”发动攻击。



上方显示M-HP，下方则是POWER。

被“地球破坏钻”追赶的滋味很不好受。

TIME ATTACK MODE

看名字就已经知道这是和时间竞赛的模式，玩家要用最短的时间完成指定的路线，这个模式的玩法和上面介绍的“PRESSURE MODE”不同，不会有“地球破坏钻”出现，反之，玩家要与时间竞赛，然而要想取得好的成绩，相信还是要进行多番尝试的，只有这样才可以找到最快、最短的路线！

选取最简短的路线是该模式的要点！

大家努力地挖掘吧！

钻子先生DS Text：赤目黑龙 Design：HIDE

© NAMCO LTD.
*图片为开发中画面

© 2004 GENKI

首都高バトル

●元气●发售日未定●RAC●1人玩●UMD-ROM●记忆容量未定
●价格未定●http://www.genki.co.jp/

以东京的首都高速公路为舞台，展开连场激斗的赛车游戏系列《首都高BATTLE》将会在SONY的新掌机PSP上登场。除了保持系列作的游戏特色以外，新作的游戏内容也经过了多方面强化，而该系列的FANS当然也不能错过游戏中登场的名车。

与队友一同完全制霸东京所有的公路！

玩家在游戏中可以自由选择所属队伍，与同伴一起以支配各地区为目的而向其他队伍发起挑战！随着队伍的规模与特征不同，对战模式中运用的战略也[illegible]

队伍概念

玩家在[illegible]伍的成员，[illegible]队内争的排名战[illegible]而队伍的人数[illegible]有所分别[illegible]较容易成[illegible]容易被其他[illegible]

强化BATTLE 1

组队战

以完全占领首都高10个不同区域为目的的模式。[illegible]组成，以地区的霸权作为赌注而展开1对1的决战。玩家可以队长的身份选择出战的成员，以及开始决战的区域。[illegible]情。若失去了全部的区域，队伍就会被逼解散。

画面解说

玩家的称号 随着玩家的驾驶风格而转变。

SP 主角的精神数值化后的显示数据。

显示计1 与一般赛车游戏同样显示着行车速度等资料的显示计。

显示计2 ODO是行车距离，TRIP是总行驶距离，FUEL则是燃料余量。

强化BATTLE 2

排名战

由主角的同队成员互相进行的比赛。在这种赛事中，能够胜出者在队伍内的排名就会逐步上升。而若能成功战胜队伍的首领，就可以成为新的队长。

强化BATTLE 3

SP战

《首都高BATTLE》系列中为玩家所熟知的SP战，在本作中也同样将会出现。[illegible]减少。SP先耗尽的一方，就算战败。

追求逼真的赛车作品

本作自湾岸线至横滨区为止，总共分为15个不同区域。除了赛道路线，就连沿途的风景也会依照实际的情况在游戏中忠实地重现。此外，游戏中还有大量登场的实名车辆，当然老玩家也不能错过自行调校车身各部分功能的系统。

RX-7 FD3S

1991年度登场，是日本罕见的使用旋转引擎的跑车。FD3S是RX-7系列中最后的车种。

LANSER EVOLUTION CT9A

以世界越野锦标赛（WRC）为前题而制作的跑车，是一部拥有高性能的4WD赛车。同系列的车辆，目前已经推出至第8代。

SUPRA JZX80

TOYOTA所推出的跑车，是日本首部采用6速MT的车辆。马力强劲，尤其在直路上更能占尽优势。2002年后开始停产，后继车种目前尚未推出。

首都高BATTLE Text：义经 Design：Kennie

© 1987 2004 Konami Computer Entertainment Japan

● KONAMI ● 发售日未定 ● ACT ● 1人玩 ● UMD-ROM
● 记忆容量未定 ● 价格未定 ● http://www.konami.co.jp/

METAL GEAR AC!D

メタルギア アシッド

PSP众多游戏之中注目度最高的《潜龙谍影ACID》目前有新情报公开！大量新图片满载！

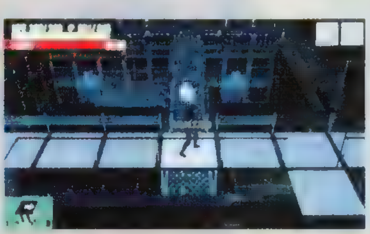
女主角名称正式确定！

大量新角色登场！？

作为"《潜龙谍影》系列"的新挑战，在PSP上推出的全新原创游戏《潜龙谍影ACID》，最近正式公布了女主角的名字及部分新角色，以及以全新卡牌玩法的效果介绍！喜欢该系列的朋友，又怎可以错过呢？

自动操作的巡逻机械人首次登场！从中可以推测SNAKE这回潜入的是高科技设施！

任务的目的是什么呢？ ↑与指挥官无线联络的系统仍然健在。



在本作中要灵活使用"行动卡"，这样对于潜入行动是否会增加一定的难度呢？

强敌出现！？

谜之新角色登场！

名字和详细身份不明，但却是本作中相当重要的人物。从他头上的军帽及阶级勋章来看，相信肯定是军队中极为高层的人物。脸上不能磨灭的伤痕，隐约体现出久经沙场的沧桑！

敌方的军人？

相当专业的实战高手！

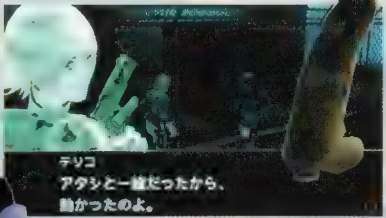
从战斗激烈的程度来看，他应当是一名非常棘手的强敌！

相当自信的女战士！

值得信任的同伴！？

女主角泰妮柯登上！

早前有关该游戏的访谈中，游戏制作人已经宣布将会有女性角色登场，目前终于公开了她的CG人物设定图！她的名字叫泰妮柯（テリコ），真实的身份仍然是一个谜，以潜入特工的性质判断，她身上的装备应该相当有限，究竟在协助SNAKE的过程中，她会产生什么样的作用呢？



在面对SNAKE这种身经百战的高手时，泰妮柯的语气仍然相当坚定！

从画面中看到玩家可以随时切换使用不同的角色，这究竟是有何作用呢？

究竟拥有什么样的特别能力呢？

注目卡片的效果

本次将会介绍两款卡片的效果，其中较为引人注目的是"Action+"的效果卡。而本作的游戏玩法将会以"回合制"的形式进行。

Action+

地雷

潜龙谍影ACID Text：编部 Design：Simon

' Sony Computer Entertainment Inc.
※图为开发中画面

みんなのGOLF ポータブル

新作狙击

●SCEI●发售日未定●SPG●1人玩●UMD-ROM●记忆容量未定
●http://www.scei.co.jp/●对应周边未定●价格未定

大众高尔夫 PORTABLE
Text: MINAMOTO Design:siulau

著名体育类游戏《大众高尔夫》将在SONY全新手掌机PSP上推出最新作品。通过简单的操作方式，玩家可以轻易享受到高尔夫球的乐趣。加上有育成角色的新要素，游戏的内容变得更为丰富。另外，游戏里还设有多种对战模式，利用无线通讯机能，任何时候都能够进行对战。

球手在挥杆击球时，视觉效果比以前大幅度提升。

角色成长

本次新作最大的特征，就是加入了角色成长的要素。玩家用自己作成的角色进行游戏，能够累积经验值和服饰。经验值能够直接提升角色的能力，而更换服饰可以改变角色的外观同时对能力有一定的影响。

从画面上可以看到角色的外观及各方面的能力值。

配戴特别的饰物，展现角色的独特个性。

新球赛场地

本作的比赛场地全都经过了重新设计，地型复杂充满了挑战性，下面就为大家简单介绍其中的3个场地。此外，备受好评的"PUTT GOLF"仍然保留，等待玩家来挑战。

被高山包围的赛场，风向将会造成极大的影响。

沙漠比赛场地，要完成整个赛事并不容易。

略带日本庭园气息的场地，应该怎样来攻破呢？

' SONY COMPUTER ENTERTAINMENT Inc.

ピポサル アカデミ～ア どっさり!サルゲー大全集

新作狙击

●SCEI●发售日未定●1至4人玩●价格未定●记忆容量未定
●ETC●UMD-ROM

哔波猴育成学校 猴子游戏大全集
Text: 义经 Design:Siulau

目标，成为哔波猴育成学校的毕业生！

游戏的目的是要成为哔波猴育成学校的毕业生。但要在育成学校毕业，就必须通过各种各样的考验，否则便不能成为精英中的精英。而每个比赛都会记录玩家的成绩，好让大家能够随时挑战自己。

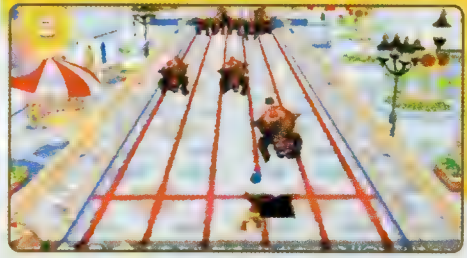
一百米跑比赛，目标当然是第一！

每个学年进行的比赛都不同。

以迷你游戏为主题的作品

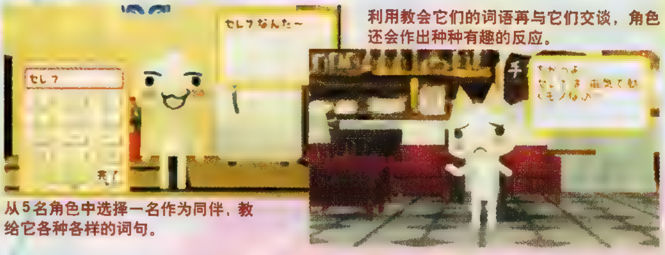
在游戏中，收录了大量迷你游戏。当中包括考验玩家按键连打能力的赛跑比赛，以及针对玩家的反应、记忆力的迷你游戏，种类非常丰富。而游戏最有趣之处是可以利用无线通信机能进行四人对战！能够跟朋友们一起比赛，一定比和电脑打更加有乐趣！

考验玩家的集中力


挑战玩家能力界限的游戏。

© SONY COMPUTER ENTERTAIONMENT INC.

随着SONY的新掌机PSP推出，由SCE制作的包含有人气角色多罗的首款作品《无论哪里都在一起》，也将会在PSP上登场。在PS版原作推出5年之后，本作将会在多方面进行强化。由玩家将不同的话讲述给游戏中登场的5名角色，它们就会逐渐学会利用玩家教的语言来进行交谈。



利用教会它们的词语再与它们交谈，角色还会作出种种有趣的反应。

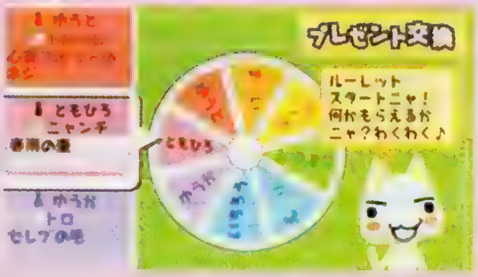
从5名角色中选择一名作为同伴，教给它各种各样的词句。

随主机性能强化而加入的新要素

从前作对应POCKET STATION，转换至本作附设无线通信机能的PSP后，《无论哪里都在一起》中的沟通功能也将得到大幅的强化。除了前作的"名词交换"等功能以外，本作中还会加入其他新功能，借此让玩家与自己的朋友们更顺畅地进行沟通。选择"自我介绍"，角色还会向持有PSP的人提问有关玩家的问题呢！

前作的舞台只有在家中的部分，不过PSP版则将可以带着游戏中的角色外出，随着前往的目的地不同，它的话也会产生变化呢！

交换礼物模式



在游戏过程中，玩家可以得到各种不同的道具。利用PSP的无线通讯功能，就可以由多名玩家一同进行交换礼物的大会。在交换礼物的过程中，将会以轮盘抽奖的形式进行。幸运的话，说不定有机会得到出乎意料之外的礼物呢！

自我介绍模式

新作《无论哪里都在一起》中，设有一个"自我介绍"的模式，在选择这个项目后，游戏中的角色就会开始说明玩家是一个怎样的人，甚至还会提出各种不同的问题。选择这个模式后，玩家将PSP交给自己的朋友，看看朋友到底会有怎样的反应呢？这一设计实在太有趣了！

© SONY COMPUTER ENTERTAIONMENT INC.

充满东洋风格的剑术ARPG作品诞生！

除了SONY旗下现有人气作品的新版本以外，全新推出的PSP游戏当然也不能缺少。《天地之门》就是一款由SCEJ将会在PSP上推出的原创ARPG游戏。故事舞台为一个由5个武术集团所统治的世界，而剧情的核心是围绕着一个被封印的"门"的钥匙和5把宝剑，因为这些东西关系着整个大陆的命运。

神秘的东洋风格舞台

角色的原画设计，由韩国的漫画家KO JINHO执笔。

华丽的角色动作

战斗部分将会由主角使出有如演舞一般的剑术与敌人交战。

充满压迫感的战斗场面

巨型敌人的激烈攻击！看来战斗部分的动作成分也占了相当重要的地位。

超过150种的招

主角使出的剑术招式，可以任由玩家自行组合，甚至搭配出独有的连续攻击。

●SCEJ ●发售日未定 ●ETC ●1人玩 ●UMD-ROM
●记忆容量未定 ●价格未定 ●http://www.scei.co.jp/

●SCEJ ●发售日未定 ●ARPG ●1人玩 ●UMD-ROM
●记忆容量未定 ●价格未定 ●http://www.scei.co.jp/

无论哪里都在一起／天地之门
Text：文经　Design：Jo

模拟战略名作总集结！

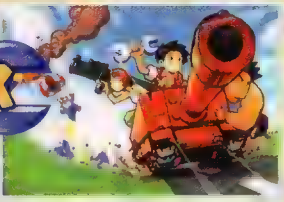
©1990–2004 Nintendo ©2001–2004 INTELLIGENT SYSTEMS ※图为开发中之画面

模拟战略游戏中的优秀作品《GB大战略ADVANCE》将决定在GBA上重新推出！这个系列作品以体贴的设计赢得了不擅长SLG游戏玩家的欢迎，同时游戏的战略性也得到了不少达人的认可。而现在更同时收录了两作，喜欢这个系列的玩家怎能错过！

在战斗前，要考虑我方与敌方部队的相性与战斗力，这样才能把握住战斗的主动权。

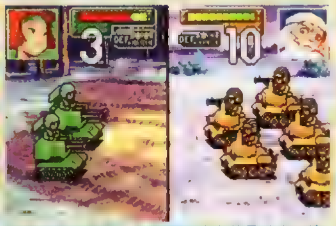
在地图画面中可以看到敌我双方部队移动的情形

GB大战略 ADVANCE 1



在本作主要模式“Campaign Mode”中，玩家的身份是一名将军，指挥部队战斗。在地形多样的舞台上，调动我方战车、战机等各种战力与敌人展开决战，最终夺取敌军总部取得胜利！

战斗地图与部队的种类相当多，玩家要根据实际情况做出正确判断



战车决战的画面，多美娜的战车数量较少，情况相当不利。

个性不同的将军

登场的将军总共有8名，每个人的性格都不同。在“Campaign Mode”中，选择不同的将军，故事内容与路线都会不同，还会有隐藏版图出现，玩家可以重覆玩不同的角色，耐玩度极高。

SECTION ROOM：新手的作战指南

在SECTION ROOM中，将会循序渐进地教授玩家基本的游戏规则，这种实战中的指导比拿出说明书来看更简单易懂！

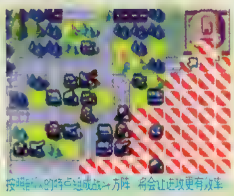
相当体贴的设计。

SHOGUN BREAK 发动

在战斗中当达到一定条件的时候，就可以发动必杀技“SHOGUN BREAK”！而“SHOGUN BREAK”的威力相当强大，可以一次消灭大量敌人，令整个战局顷刻逆转。

GB大战略 ADVANCE 2

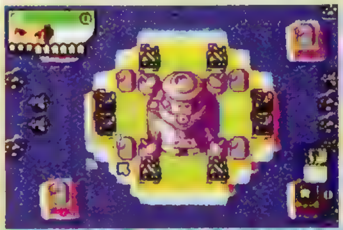
全新的版图、全新的角色。在同一战场上，将会有数名将军同时出现，而且战场的版图面积远远超过上作。同时支持最多4名玩家连机对战，娱乐性相当高。

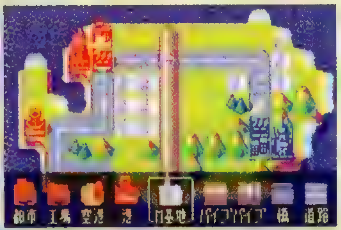


按照部队的特点组成战斗方阵，将会让进攻更有效率

自行设定战场版图

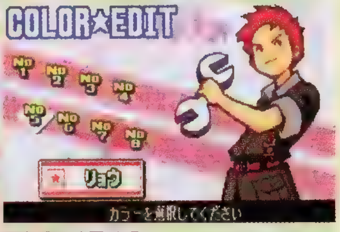
在新作中新增了“Map Design Mode”，玩家可以自行设计战场地型、敌方部队位置等。设定玩成之后更可以利用通讯对战线与友人交换，让朋友们挑战自创的关卡。





EDIT模式登场！

玩家可以自行设定将军各部份的颜色，创作独一无二的角色。



登场角色丰富，造型重新设计

在第2作中不仅会追加两名新角色，此外原有的角色也都经过了重新设定。另外还加入了全新的“SHOGUN BREAK”必杀技，相信一定比前作更加有趣！

●任天堂●11月25日●SLG●卡带●电池记忆●4800日元
●http://www.nintendo.co.jp/ ●对应通讯对战线

GB大战略 ADVANCE 1+2
Text：猫部 Design：kennie

機動戦士ガンダムSEED DESTINY

シード デスティニー
MOBILE SUIT GUNDAM SEED

《机动战士高达SEED》再一次掀起高达的热潮，而BANDAI也看准了时机推出不少相关游戏。除了之前介绍的《高达SEED》外，目前又公布将会在GBA上推出一款以《SEED 命运》为背景的游戏作品！

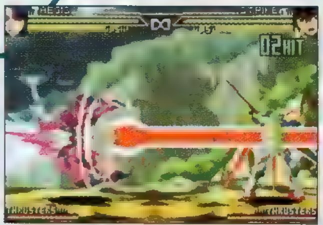
最新TV作品火速游戏化

● BANDAI ● 2004年冬发售预定 ● FTG ● 1-2人玩 ● 卡带 ● 5040日元

动画热潮席卷GBA ▶▶▶

今年10月9日将在日本全国播出最新的动画作品《机动战士高达SEED 命运》。在动画还未播出的时候，BANDAI便已经公布了新的GBA同名游戏作品。不过这次推出的不再是以往SLG类的游戏，而是纯动作的格斗游戏。

用《SEED 命运》这个名字作为游戏的招牌，当然不会少了故事中登场的人物和机体。另外，除了在新作中出现的机体外，《高达SEED》里面的主角、机体也会同时在《SEED 命运》中亮相。



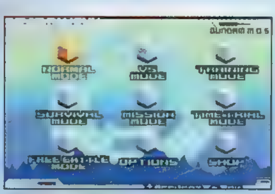
怎可以少了"基拉"和"阿斯兰"的宿命对决呢！

主角当然是《SEED 命运》的人物。

基本游戏系统简介 ▶▶▶

游戏模式选择

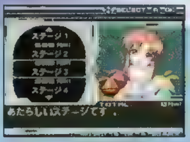
在《SEED 命运》中游戏模式非常丰富，分别设有"NORMAL MODE"、"VS MODE"、"TRAINING MODE"、"SURVIVAL MODE"、"MISSION MODE"、"TIME TRAIL MODE"和"FREE BATTLE MODE"。虽然只是格斗游戏，但是也有非常多的变化。其实单看模式的名字，大家也可以估计到各个模式具体的玩法。加上游戏模式的选择画面和动画里MS起动的画面一样，让人感觉很亲切。



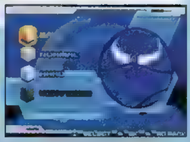
多姿多彩的游戏模式。

难易度及场地选择

现在的游戏真是非常现实。在游戏里，要想得到新的场地就要用钱购买。同时玩家只有购买了新的场地才可以继续进行游戏，这可以说是一个很大的"特色"！另一方面，游戏本身的难易度则分为四级，相信难易度对游戏的隐藏要素会有一定的影响。

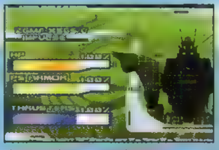


用钱才可以开启新场地……


共有4种不同的难易度。

OS设定

跟原作中的OS设定版面一模一样，玩家可以在这里设定不同出击机体的能力值。换言之，玩家可以根据不同的对手设定相关的数值，以得到一定的优势。


和动画完全一样的画面！

指令设定

这是一个专门为初次接触此类游戏的玩家而设的选项。在这里玩家可以选择"MANUAL"或"AUTOMATIC"。前者是要输入指令才可以出招攻击的模式，而后者则是只要按一个键便可以出招的简易模式。

初学玩家必用的选项。

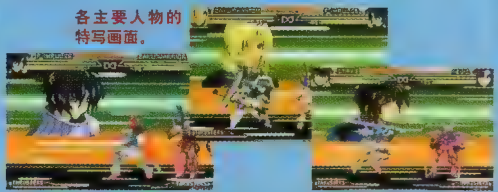
STAGE选择

单看名字已经知道是用来干什么的了，在这里可以选择战斗的场地，而显示的图像都来自原作的图片，又是一项非常亲切的设定！

令人怀念的动画图片。

特写画面

为了增加游戏的可观性，在《SEED 命运》战斗的时候加入了不少特写画面。例如在使用超必杀技的时候，又或者是特定人物战斗之时，都会有特写画面出现。


各主要人物的特写画面。

游戏中《命运》▶▶ 人物与机体

游戏名字是《SEED 命运》，当中怎可以没有故事中的人物和机体呢？在这里先为大家介绍一下在游戏中出现的一些人物和机体。

部份登场人物

飞鸟 真
扎夫特军的新人类机师，IMPULSE GUNDAM的驾驶者。

莉古·露娜玛莉亚
被任命为扎夫特军新型战舰"美露巴号"的驻舰机师。

尼尔·札·巴里路
拥有卓越驾驶能力的机师，主要使用机体为"ZAKU PHANTOM"。

部份登场机体

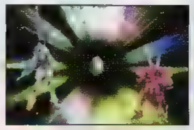
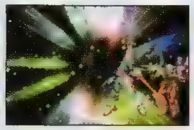
ZGMF-1000 ZAKU WARRIOR
扎夫特军次期使用的主力兵器，泛用性高是机体的最大特色。

ZGMF-X56S/α FORCE IMPULSE GUNDAM
在"IMPULSE GUNDAM"的基础上再增加"FORCE SILHOUETTE"装备后的型态。

ZGMF-1001 ZAKU PHANTOM
指挥官专用机，是"ZAKU WARRIOR"的能力提升修正版。

《SEED 命运》一样可以"爆SEED"

如果大家看过"SEED系列"的动画作品，便会知道"爆SEED"的意义是什么。而在新作中也加入了这个要素。和动画一样，当"爆SEED"之后，战斗能力会大大的提高，当然所持续的时间很短，不可能长期使用。



爆SEED时的画面。

Text:赤目黑龙 Design:siulau

● CAPCOM ● 12月9日 ● STG ● 4990日元
● 1人玩 ● 卡带 ● 电池记忆

洛克人EXE 洛克人X5 蓝之队／洛克人X5 核心队

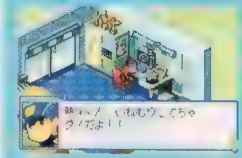
Text：秀吉 Design：Simon

© CAPCOM CO.,LTD ALL RIGHTS RESERVED.

新作《洛克人 EXE 洛克人 X5》除了会推出两个版本外，还会加入各种新元素和大量新角色，有兴趣的朋友不妨留意以下的介绍。

STORY

一直过着平凡生活的男主角热斗，有一天突然收到父亲寄来的信件，信中说妈妈工作的科学研究部门的网络被不明来历的人占领，于是热斗便决定立刻出击，誓要将敌人绳之以法。


熟睡中的热斗被洛克人的紧急通知吵醒。

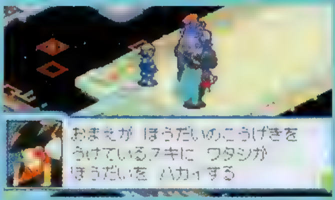
组成队伍调查真相。

发生了非常严重的事件。

同时推出两个版本

《洛克人 EXE 洛克人 X5》已决定推出“蓝之队”及“核心队”两个版本。在每一个版本中洛克人遇到的同伴都会有分别，而且对话内容也会改变，如果想知道整个故事，相信这两个版本都要玩一次啊！

蓝之队版



核心队版

蓝之队版

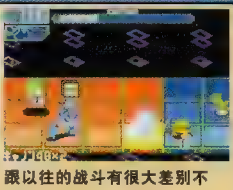
核心队版

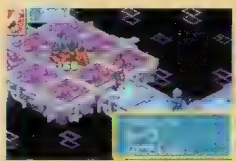
蓝之队成员一览

核心队成员一览

战斗系统大幅强化

蓝之队向洛克人讲解新的系统。


跟以往的战斗有很大差别不同。


在网络中进行调查。

受到敌人夹击！

在新作中将会采用全新的战斗系统，除了主角洛克人之外，身为同伴的蓝之队成员也会参战，使战况更加激烈。当然，敌军的著名角色也不会对蓝之队手下留情，新一轮的大战一触即发！

TECMO,LTD.Team NINJA 2004

DEAD OR ALIVE ULTIMATE

TECMO超人气的3D格斗游戏"《DEAD OR ALIVE》系列"，其首款网络对战版本《DOA终极版》，距离发售只剩下一周的时间，相信有不少XBOX玩家都在期待这款游戏。现在本刊将率先将完成版的体验报告奉献给玩家。

发售前一周完成版彻底验证

●TECMO ●FTG ●10月28日发售 ●1至2人玩 ●行货350元 ●记忆容量未定 ●DVD-ROM ●对应硬盘记录／记忆卡／XBOX LIVE ●http://www.tecmo.co.jp/teamninja/

DEAD OR ALIVE 终极版 Text／电玩太郎 Design／Simon

两位女主角的故事

《DOA2》中会收录一段全新制作的CG开场动画，从这段动画中玩家就会知道，该系列的两位女主角霞(KASUMI)与绫子(AYANE)之间的关系。霞原本是雾幻天神流天神门头领的的女儿，她有一名兄长叫做疾风(HAYATE)。而她自小便与绫子十分要好，绫子甚至扎起了与霞相同的发型。

可是忍之里的人对待绫子的态度却极为冷漠，原来绫子竟是霞的母亲被雷道(RAIDOU)强暴后所生的，换句话说，霞与绫子是同母异父的姐妹。正因为这样，绫子才会受到村民的冷落。而得知了自己身世的绫子，最终被送到别的忍村。当她长大后，得势的雷道卷土重来，绫子想要打倒这位令她痛不欲生的父亲，可惜实力相差太远，反而被她所爱慕的同母异父兄长——疾风打成重伤，而这两姐妹也背负上了自相残杀的惨痛命运……

游戏模式大介绍

本次《DOA2》可是把《DOA3》的优点全部集合起来，不单止画面漂亮，游戏模式也更加丰富，除了一些基本的游戏模式外，本次也发现一些特别的模式：

- **STORY**：游戏的故事模式，每位角色最终都会有一个结局。
- **TIME ATTACK**：这是计时赛，以正常的游戏流程来进行游戏，并会记录下玩家爆机所花的时间。
- **SURVIVAL**：这是求生模式，需要利用一条体力槽的能量连续地对付络绎不绝地出现的对手，还会分为SINGLE BATTLE或TAG BATTLE，TAG BATTLE中留在场外的角色会逐渐回复体力。另外，每战胜一人都会有道具掉出来，可供拾取。
- **TAG BATTLE**：这是二对二比赛，玩家选择两位角色后，便要与电脑派出的组合进行一连串的对战。
- **TEAM BATTLE**：此乃团体战，玩家选择一定数目的角色与电脑对战，胜出的角色会留下来对付下一名对手，直至被击倒才会换人。
- **VERSUS**：这是玩家熟悉的对战模式，必须插有两个手柄才能选择这个模式。
- **SPARRING**：这是练习模式，玩家可在此练习不同角色的各种招式。
- **WATCH**：这是观战模式，可以自由地选择用5种不同的视点来显示。
- **UPS**：玩家在开始游戏时需要制作自己的档案，在此便能查看或是进行修改。
- **BATTLE RECORD**：在这里查看玩家在各个模式内的游戏纪录，例如得分及过关时间。
- **OPTIONS**：这是修改游戏各项基本设定的模式，包括游戏难度、过场动画字幕是哪国语言等。
- **DOA ONLINE**：这是网上对战模式，玩家可与世界各地的玩家进行网络对战。

新发现模式

COLLECTION

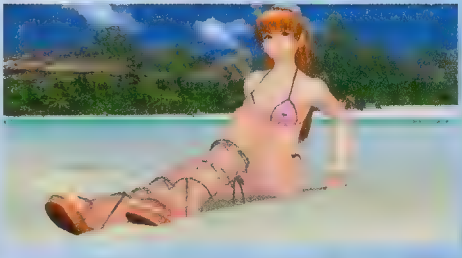
在SURVIVAL中击倒对手时拾到的物品，全部共有52种物品可供收集。

可以查看收集到的物品。

CG GALLERY

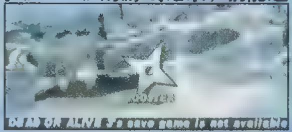
在这里可以欣赏以及整理CG插画，主要是《DOAX》各女性角色的泳装照，至于这些插画如何才能获得，暂时还不明。

可以鉴赏CG美女插画。



BOOSTER

如果玩家拥有《DOA3》的游戏记录，就能通过此模式来读取，获得《DOA3》中登场的角色HITOMI。



必须有《DOA3》的记录才能开启。

● Lucas Arts ● 2005 年春发售预定 ● FPS ● 1 人玩
● DVD-ROM ● 记忆容量未定 ● 7140 日元

星球大战 共和国指挥官
Text：赤目黑龙 Design：sam

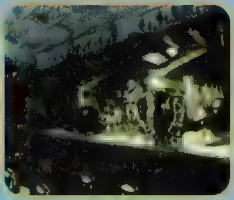
《星球大战》的热潮真是历久不衰，尤其在前传第二部电影推出之后，不少游戏都随之推出。这次公布的游戏《星球大战 共和国指挥官》的故事更是横跨EP Ⅱ和EP Ⅲ。

© 2004 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. & TM as indicated. All rights reserved.

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

达成任务是指挥官的目标

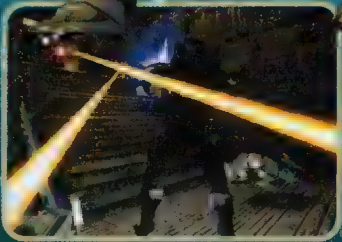
作为一个军人最重要的是什么？当然是要达成上级指派的任务。在《星球大战 共和国指挥官》中，玩家便是一个被复制出来的共和国军士兵，这种士兵是以宇宙闻名的赏金猎人ジャンゴ・フェット的遗传因子为基础，再加以强化培养制造出来的。



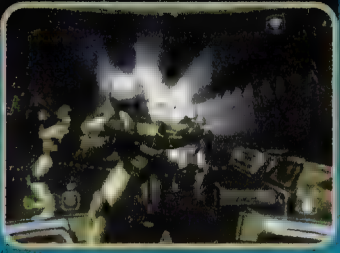
复制士兵穿上不同种类的盔甲及装备，便变成能够适应不同战斗环境的兵种。而因为加入了最先进的科技，令他们可以适应极严苛的环境。与一般机器人不同，这种复制士兵可以迅速适应急速转变的战场环境。

复制人士兵的战斗

虽然游戏本身是第一人称视角射击游戏，然而玩家在游戏中的主要工作其实是担任一个小队的指挥官，所以需要担负更多的责任，也是共和国军胜负的关键。在战斗中，玩家作为一名小队长，要指挥部下3名复制人士兵，执行各种任务。当然，玩家本身也是战斗的一部份，一定要作好战斗准备，随时面对敌人的进攻。



除了一般的枪械之外，玩家还可以使用17种不同的武器。



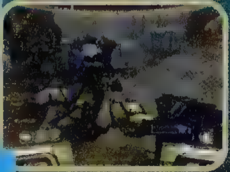
只要配合默契，敌人便无从下手。

准确判断 指挥士兵出击

胜负全在玩家一人手上。

作为小队的指挥官，玩家会带领3名复制人士兵进入不同的战场执行不同的任务。当中有强袭，也有潜入，玩家一定要给予部下适当的指示，以令他们发挥出真正的能力。作出正确的指示，将对战斗起到有利的影响，而最显著的应该说是全面的防守。因为4人合力行动，可以确保不会受到敌人的围攻；另一方面，在潜入之类的行动之中，单靠一个人的能力是绝对不可能完成任务，所以，部下的支援也是相当重要的。

事前要做好准备工作



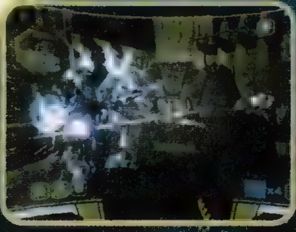
为了要令行动更加顺利，玩家在出击之前应该多作一些准备工作，这也是游戏中非常重要的一点。在游戏里为玩家提供了任务前的模拟训练，利用拟真度非常高的立体影像，让自己和队员都预先演习一次，熟习在不同的环境下作战，这样可以令队伍执行任务的成功率大大提升。

征服不同的星球

在浩瀚的宇宙中，与共和国军对立的势力不只一个，所以游戏中的战斗也会是多方面的，而战斗的地点更加广阔，从《EP Ⅱ》到多年前推出的《EP Ⅳ》里许多熟悉的场景都会在游戏中出现。当然，除了敌人外，共和国军当然会有盟友出现，他们也许能够提供重要的援助！

突然从空中出现的敌人是……

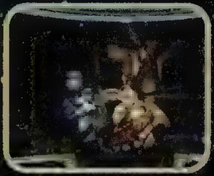
头盔内部可以显示不同的战斗资料。



单对单的战斗当然少不了

新型蜘蛛型机器人。

强悍的战斗种族



可怕的昆虫与人类混合体。

© 2004 FromSoftware,Inc. All rights reserved.

金属之狼 混沌

● FROMSOFTWARE ● 2004年12月 ● STG ● 1人玩 ● 7140日元
● 记忆容量未定 ● DVD-ROM

《金属之狼 混沌》是一款以重型机器和战争为主题的射击动作游戏。游戏中会出现大量能够被“破坏”的场景，绝对可以满足喜欢美式暴力游戏的朋友。

STORY

游戏背景设定在21世纪后的四个半世纪，是一个以“近未来”为主题的故事。美国的副总统率领部队发动叛乱，战火遍及全美。由于之前计划周详，叛军在短时间内直逼白宫。大总统威尔逊为了躲避敌人的追击，于是乘坐最新型的特殊机动重装甲撤退。数日后副总统通过媒体向全美人民谎称总统威尔逊正是恐怖组织“金属之狼”的首领，使威尔逊变成全美的公敌。威尔逊为了证明自己的清白，只好跟150万美军战斗。

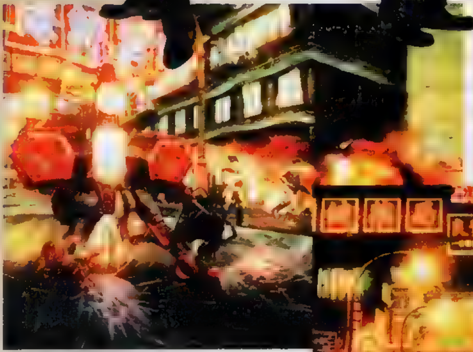
目的是进行破坏

本游戏的目的十分简单，玩家要做就是破坏叛乱者的重要据点，令敌军的实力下降，然后趁机夺回被占领地方。为了要夺回被占领的土地，“破坏”可说是在所难免，但当面对敌军的重装要塞时，尽管驾驶着强力的POWEDSUIT也会感到吃力……

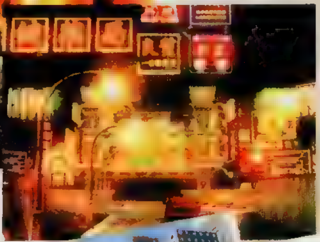
到处都是被破坏的景像。

战场遍及全美

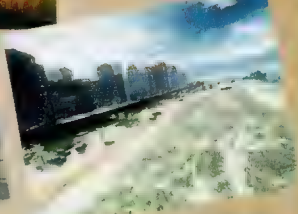
在游戏中，美国全土都会成为战场，其中还包括经常成为电影提材的“恶魔岛(Alcatraz Island)”、唐人街及迈阿密海滩等。美国本土各种著名景点都会以3D形式出现在游戏中，而且细致程度令人叹为观止。



唐人街也是战场之一。



在市中心战斗。



迈阿密海滩。

追求破坏的真实感

本作所追求的正是一种彻底的“破坏”。特殊机动重装甲会使用“机关枪”、“迫击炮”、“霰弹枪”和“导弹发射器”等重型武器进行战斗，将眼前的所有东西完全破坏。基本上在战场上出现的建筑物等设施全都能够破坏，相信玩时肯定极具快感。

POWEDSUIT同时能够使用多种武器。

配备不同武器的POWEDSUIT。

威力无比的POWEDSUIT

游戏中的POWEDSUIT当然比现实中美军开发的所有武器都强劲得多。“金属之狼”所使用的POWEDSUIT能够装备各种重型兵器，并且能够迅速转换装备，应付战场上的不同需要。此外，POWEDSUIT背部还配置了大型喷射器，用于完成跳跃冲刺等动作，令其移动力和机动性大大提升。

重型兵器POWEDSUIT。

Text：秀吉 Design：Simon
金属之狼 混沌

● Sammy ●发售日未定● FTG
● 1至2人●基板●价格未定

NEO·GEO 格斗竞技场
Text: 赤目黑龙 Design: Kennie

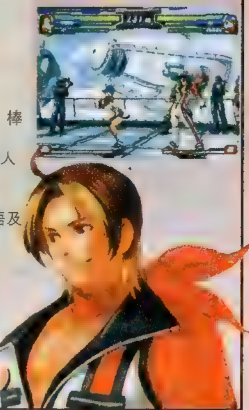
© Sammy/©SNK PLAYMORE

多年以来，在街机NEO·GEO基板上出现的经典SNK角色可以说是多不胜数的，而《NEO·GEO格斗竞技场》这款游戏要在选出数名NEO·GEO全明星出来，实在不是一件容易的事啊。不知道玩家是否满意这款游戏之中的角色呢？以下还是逐一进行介绍吧。

说多其实并不多，不过从NEO·GEO历代游戏人物之中选出来的，当然个个都是相当有份量的，而且全部是玩家耳熟能详的明星！不过就笔者的观点，这次的角色选择似乎有点儿偏袒"《饿狼传说》系列"了，因为其他NEO·GEO系列游戏中的角色往往只有二至三名，而"《饿狼传说》系列"里的角色竟然有6人之多！

勇气（ユウキ）　原创人物

格斗风格：新日本机格（新日本机械格斗术）
身高：180cm
体重：68kg
出身地：日本
国籍：日本
出生日期：7月1日
血型：O型
喜欢的东西：运动（足球、棒球、橄榄球）、祭祠
讨厌的东西：战争、欺负他人
重视的东西：爱与和平
喜爱的食物：杂烩煎菜饼
特技、得意的运动：用英语及西班牙语交谈（自称）
趣味：跳舞、弹吉他



爱　原创人物

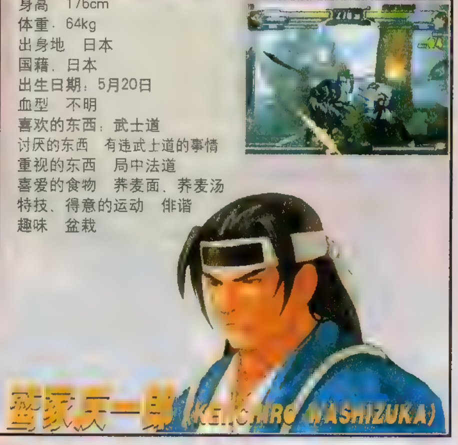
格斗风格：新日本格斗术
身高：162cm
体重：48kg
出身地：日本
国籍：日本
出生日期：4月17日
三围数字：79(B)—57(W)—80(H)
血型：B型
喜欢的东西：同人格斗游戏、游戏机中心
讨厌的东西：芋头、丰满、发售延期
重视的东西：稀有的游戏卡带
喜爱的食物：刺身（三文鱼腩）
特技、得意的运动：保龄球
趣味：街机游戏、收集基板

枫（KAEDE）　月华之剑士系列

格斗风格：活心一刀流
身高：179cm
体重：60kg
出身地：9月14日
国籍：日本
出生日期：日本
血型：不明
喜欢的东西：清新的东西
讨厌的东西：闷热的东西
重视的东西：义父送赠的刀
喜爱的食物：水洋羹
特技、得意的运动：利用渔港出海的渔船捉回来的鱼
趣味：从海港眺望大海

鹫塚庆一郎（KEIICHIRO WASHIZUKA）　月华之剑士系列

格斗风格：天然理心流"隼"
身高：176cm
体重：64kg
出身地：日本
国籍：日本
出生日期：5月20日
血型：不明
喜欢的东西：武士道
讨厌的东西：有违武士道的事情
重视的东西：局中法道
喜爱的食物：荞麦面、荞麦汤
特技、得意的运动：俳谐
趣味：盆栽



一条明（一条あかり）　月华之剑士系列

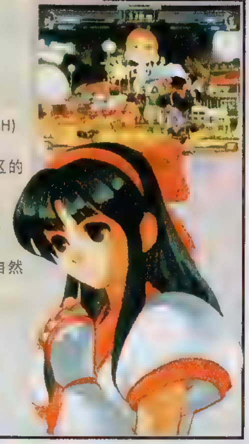
格斗风格：一条流阴阳术（见习）
身高：139cm
体重：不能计量
出身地：日本
国籍：日本
出生日期：9月26日
血型：不明
喜欢的东西：学习
讨厌的东西：馒头、茶
重视的东西：英文字典、特别的眼镜
喜爱的食物：黑糖味蛋糕、加很多奶的咖啡
特技、得意的运动：书道
趣味：收集铃、午睡

霸王丸（HAOHMARU）　侍魂系列

格斗风格：我流
身高：176cm
体重：86kg
出身地：日本（武藏国）
国籍：日本（武藏国）
出生日期：9月5日
血型：A型
喜欢的东西：决斗
讨厌的东西：卑怯者、蟑螂
重视的东西：名刀、河豚毒
喜爱的食物：酒
特技、得意的运动：大道艺（剑术的一环）
趣味：修行

娜可露露　侍魂系列

格斗风格：シカンナカムイ流刀舞术
身高：155cm
体重：不愿透露
出身地：阿伊奴族地区
国籍：阿伊奴族地区
出生日期：10月11日
三围数字：73(B)—50(W)—82(H)
血型：AB型
喜欢的东西：阿伊奴族地区的自然风光
讨厌的东西：污染自然的人
重视的东西：热爱自然的心
喜爱的食物：ラタッケプ
特技、得意的运动：听大自然的声音
趣味：森林浴



阿斯拉（ASURA）　侍魂系列

格斗风格：不明
身高：179cm
体重：64kg
出身地：不明
国籍：不明
出生日期：不明
血型：不明
喜欢的东西：不明
讨厌的东西：讨厌有关坏帝YUGA的所有事情
重视的东西：不明
喜爱的食物：不明
特技、得意的运动：不明
趣味：不明

特瑞·波加德（TERRY BOGARD）　饿狼传说系列

格斗风格：武术
身高：182cm
体重：83kg
出身地：美国
国籍：美国
出生日期：3月15日
血型：O型
喜欢的东西：牛仔裤
讨厌的东西：鼻涕虫
重视的东西：JEFF送赠的拳套、猴子ウッキ
喜爱的食物：CLUB HOUSE三文治（特别喜欢洛克特制的东西）
特技、得意的运动：篮球（成功地连续投3分球50次）
趣味：电子游戏

不知火 舞（MAI SHIRANUI）　饿狼传说系列

格斗风格：不知火流忍术
身高：165cm
体重：46kg
出身地：日本
国籍：日本
出生日期：1月1日
三围数字：89(B)—54(W)—90(H)
血型：B型
喜欢的东西：与安迪一同度过的时光
讨厌的东西：蜘蛛
重视的东西：婆婆送赠的发簪
喜爱的食物：杂煮
特技、得意的运动：打羽毛毽子
趣味：料理

街机狩猎场

● Sammy ● 发售日未定 ● FTG
● 1至2人 ● 基板 ● 价格未定

NEO·GEO 格斗竞技场

Text: 赤目黑龙 Design: Kemmie

饿狼传说系列

格斗风格：日本古武术
身高：183cm
体重：不明
出身地：美国
国籍：美国
出生日期：1月21日
血型：B型
喜欢的东西：权力
讨厌的东西：阻碍者
重视的东西：自己
喜爱的食物：牛扒（半熟）
特技、得意的运动：以强劲的力量打台球
趣味：没有特定的

吉斯·霍华德 (GEESE HOWARD)

饿狼传说系列

格斗风格：跆拳道
身高：176cm
体重：78kg
出身地：韩国
国籍：韩国
出生日期：12月21日
血型：A型
喜欢的东西：正义
讨厌的东西：恶
重视的东西：妻子与两个儿子
喜爱的食物：烧肉、韩国泡菜
特技、得意的运动：体操
趣味：卡拉OK

金家藩 (KIM)

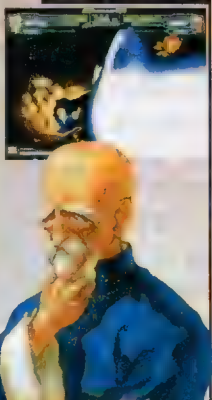
饿狼传说系列

格斗风格：古武术＋武术
身高：178cm
体重：70kg
出身地：美国
国籍：美国
出生日期：6月24日
血型：B型
喜欢的东西：摩托车手套
讨厌的东西：自大的人
重视的东西：特瑞送的帽子及摩托车
喜爱的食物：南美番茄菜汤（含洋葱、辣椒）
特技、得意的运动：料理、篮球
趣味：旅游、弹低音吉他（只要听一次便可以重弹出来）

洛克·霍华德 (ROCK HOWARD)

饿狼传说系列

格斗风格：八极圣拳
身高：163cm
体重：46kg
出身地：中国
国籍：中国
出生日期：4月14日
血型：A型
喜欢的东西：民谣
讨厌的东西：赘泽
重视的东西：弟子们
喜爱的食物：茶叶蛋
特技、得意的运动：与大自然同化
趣味：瞑想



唐福禄 (TANG FU RUE)

合金弹头系列

格斗风格：正规军格斗术
身高：180cm
体重：75kg
出身地：美国 爱达荷州
国籍：美国 爱达荷州
出生日期：4月13日
血型：A型
喜欢的东西：以自己制作的游戏程序与其他朋友在网上对战
讨厌的东西：在饭店前排队的人
重视的东西：沉溺在趣味之中的时间
喜爱的食物：中国面食、特技
特技、得意的运动：心算程序的处理速度
趣味：编写电脑程序

马瑞克·洛斯 (MARCO ROSSI)

怪兽王系列

格斗风格：—／操纵CYBER WOO
身高：全长260cm／146cm
体重：2t／36kg
出身地：卷岛工业开发室／日本
国籍：卷岛工业开发室／日本
出生日期：—／秘密
血型：ハイオク型／B型
喜欢的东西：—／CYBER WOO、酢橘姐姐
讨厌的东西：—／坏人
重视的东西：—／家庭、婆婆送赠的数珠
喜爱的食物：—／土豆炖牛肉
特技、得意的运动：—／暗算、短距离跑
趣味：—／制作遥控器、操纵

CYBER WOO

世界英雄系列

格斗风格：风魔流忍术
身高：175cm
体重：70kg
出身地：日本
国籍：日本
出生日期：4月2日
血型：A型
喜欢的东西：胜利、引人注目
讨厌的东西：梅干、上司
重视的东西：爱、猿、妖刀村雨
喜爱的食物：肉、面包
特技、得意的运动：三天三夜不睡不休地饮酒
趣味：破坏

风魔 (FUMA)

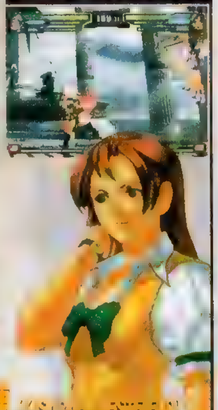
世界英雄系列

格斗风格：伊贺流忍术
身高：175cm
体重：69kg
出身地：日本
国籍：日本
出生日期：8月10日
血型：B型
喜欢的东西：修行、努力的人、每日不断切磋磨练的人
讨厌的东西：软弱、面包、咖啡
重视的东西：秘刀正宗、气合、根性、修行、努力
喜爱的食物：饭团、绿茶
特技、得意的运动：三天三夜不睡不休地修行
趣味：修行

半藏 (HANZO)

痛快进行曲系列

格斗风格：自我防卫术（我流）
身高：161cm
体重：47kg（自称）
出身地：英国
国籍：英国
出生日期：1月7日
三围数字：85(B)—57(W)—87(H)
血型：B型
喜欢的东西：学校、信件
讨厌的东西：不良、鼻涕虫、蟑螂、蜘蛛、苍蝇、蚊、蚤、壁虱
重视的东西：杂鱼矶子
喜爱的食物：馒头、茶
特技、得意的运动：快速编写信件
趣味：私人电脑



卡萨拉·维斯特菲尔德 (KISARAH WESTFIELD)

KOF系列

格斗风格：草雉流古武术＋我流拳法
身高：181cm
体重：75kg
出身地：日本
国籍：日本
出生日期：12月12日
血型：B型（Rh－）
喜欢的东西：单车
讨厌的东西：努力
重视的东西：女朋友（YUKI）
喜爱的食物：烧鱼
特技、得意的运动：冰上曲棍球
趣味：写诗

草雉 京 (KYO KUSANAGI)

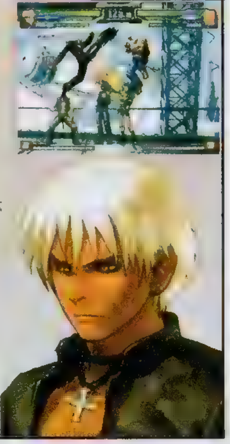
KOF系列

格斗风格：八神流古武术＋本能
身高：182cm
体重：76kg
出身地：日本
国籍：日本
出生日期：3月25日
血型：O型
喜欢的东西：低音吉他
讨厌的东西：暴力
重视的东西：新的女朋友
喜爱的食物：肉
特技、得意的运动：所有运动
趣味：乐队

八神 庵 (IORI YAGAMI)

KOF系列

格斗风格：暴力
身高：183cm
体重：65kg
出身地：不明
国籍：不明
出生日期：不明
血型：不明
喜欢的东西：没有
讨厌的东西：KOF、甜的东西
重视的东西：没有
喜爱的食物：Beef Jerky
特技、得意的运动：没有（不喜欢运动）
趣味：没有



K'

VIRTUA FIGHTER 2

东瀛采风

特别纪念！VR战士2开发秘史

今年是《VR战士2》（以下简称为VF2）诞生10周年，本次在PS2上推出的《VR战士2回归版》就是为了纪念《VF2》而推出的。本期"东瀛采风"为了纪念《VF2》，而特别制作了回顾《VF2》开发制作的历史秘话。

还记得10年前的冲击吗？

《VF2》是在初代《VR战士》推出的第二年，即1994年出现的。《VF2》完全超越了当初震惊整个游戏界的前作，以华丽的画面和高度的游戏平衡性牢牢地抓住了很多玩家的心。而纪念《VF2》诞生10周年，SEGA以"SEGA AGES 2500系列"的名义再次将这款名作完美地移植到PS2上。在下面的介绍中，我们会为您揭开震撼业界的《VF2》从创意初期直到完成的过程以及其他相关的历史。如果您玩过《VF2》的话，玩这次移植版的《VF2》时，是否会想起当年是一种什么样的感受呢？

VR战士2

●SEGA ●10月14日 ●2625日元 ●1至2人 ●12岁以上

把SEGA的名作游戏以现代的技术力来移植的"SEGA AGES 2500系列"最新作。完全移植了当时的街机版《VF2》，甚至画面和系统也都忠实地再现出来，并与街机版内容一模一样。特别是关于动作部分，再现了每秒57.5帧（这是正确的数值）的动作帧数，玩起来的感觉与当年的街机版完全一样。该移植版默认的是加以改良的"街机版Ver.2.1"，当然在设定选项中可以切换成"Ver.2.0"。除此之外，还加入了段位认定模式，可以使用DURAL等隐藏要素。

VIRTUA FIGHTER 2 INTERVIEW 《VF2》访谈

开创了叫做"3D格斗"的全新游戏类型，给游戏界带来无限可能性的《VF2》。本次采访的是"《VF2》之父"铃木裕，并公开当时的开发秘话。

由于3D的限制只能开发格斗游戏

——首先能不能讲述一下开发最初的《VR战士》时的情况

铃木： 我从大学时开始便一直学3D的技术。我在2D平台为主流的时代，以模拟3D的形式开发了《BACK ON》与《冲破火网》等游戏，而第一款比较完整的3D游戏就是《VR赛车》，但是当时我一直梦想能不能把人体也做成3D的，如果可行的话，应该可以应用到其他很多游戏上面。

——制作3D格斗游戏的原因是不是因为在当时流行《街霸》等格斗游戏呢？

铃木： 其实真正的理由并不时为了跟随潮流，而是因为格斗游戏中表示的人数不多。比如篮球游戏的话，至少需要10人；足球是22人；橄榄球是30人！以当时的3D技术来讲，同时用3D技术生成这么多人还是有很大困难的，而像相扑这样的竞技活动只有两个人，但是相扑选手体形胖，需要的多边形数量也很多，所以最后认为制作一款格斗游戏是最为适合的。利用到人体的3D游戏开发就是从这个时候开始的。在制作《VF2》的过程中有两个重要的课题，第一个就是事先要好好准备Texturemapping的制作，另一个是在《VF》的制作过程中，动作捕捉这方

(株)SEGA 执行役员

铃木 裕

1983年入社SEGA从学生时代开始对3D非常感兴趣，从2D流行的时代就开始研究关于3D的技术。推出了《OUT RUN》、《POWER DRIFT》等各种模拟3D游戏。最初的真正3D游戏时92年的《VIRTUAL RACING》。发挥了平时开始锻炼出来的手腕。接下来推出"《VF》系列"等创下了各种功绩。现在作为SEGA的执行役员活跃中。

VIRTUA FIGHTER 2

面的过程很吃力，为了游戏制作效率的稳定，我们还要检讨要不要导入动作捕捉技术。

TOPIC 1

寺山克也和《VF2》

寺山克也是一名作为"《VF》系列"的初期角色设定者，而不能被忽略的对"《VF》系列"有着很大贡献的人物。继初代的《VF》后，在《VF2》中也仍然由他负责角色设计。而由于《VF2》比《VF》在画面和3D技术上都有着明显的进步，所以进一步需要更加细腻的角色设定稿。将寺田克也设计的角色形象与其他制作人的形象融合在一起，最终就形成了《VF2》的10名角色。在游戏内的角色选择画面中，玩家就能看到寺田克也的原画。

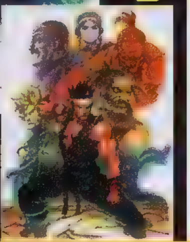
初期的结城晶

这是比较早期的原画之一。和现在的原画设计相比，从风格上来讲还是有着很大的不同之处的。

拿掉头巾的影

在《VF2》中如果20连胜的话，影就会拿掉头巾，所以影的设定画中还存在着无头巾版的影。

登场的8名角色



左图为较初期的设定画，和游戏中的画面大不相同，而完成的下图用在土星版的封面上。

把军事用的芯片引进街机业务当中

当时Texturemapping的技术还没有足够成熟，具有这种技术的只有美国的军事技术公司。该技术根据卫星传输的数据来制作3D地图，利用这种3D地图再进行战斗机的模拟演习。当时持有Texturemapping芯片的洛克福德公司随着苏联的崩溃，把Texturemapping芯片技术散播到民间企业中。此时，SEGA很幸运地获得了Texturemapping芯片，运用集成处理技术，使原本高价的芯片生产成本大幅下降，控制到街机业务用的价格水平，而我们也总算可以采用Texturemapping技术了。可是当时的Texturemapping只能应用一种颜色，使用其他颜色时需要使用另一个Texturemapping。反正初期的制作过程中让我们吃了很大的苦头。

把动作捕捉全交给机器来做

——关于另一个话题——动作捕捉的制作情况是怎么样的呢？

铃木： 制作《VF》的时候还没有使用动作捕捉，只能用手工来调整角色的动作，而当时还并没有确定到底是由程序师来负责还是由设计师来负责。到了开发《VF2》时才开始普遍使用动作捕捉设备，但是初期的动作捕捉设备并不完善，经常发生预料不到的事故。随着不断地试用并修改错误，最后才出现了比较完善的设备。假如目前的动作捕捉设备可以打100分满分的话，当初的设备从实用度来讲只能有30分左右，而改良过后的设备已可达到60至70分左右的水平，算是比较完善的设备了。

给新角色采用看起来比较有趣的拳法

——到了《VF2》之后，游戏中出现两个使用醉拳和螳螂拳的角色。

铃木： 为了在前作的8个角色基础

上，再加入像醉拳这样比较有趣的拳法，当时我还看了很多关于"《成龙》系列"的动作片和关于拳法的教学录像，其中就发现了叫做形意拳的拳法。那是一种模仿自然界动物的动作，并应用到格斗术中的拳法。我看到形意拳后感觉很有趣，之后跟其他制作人讨论，最终决定从形意拳当中选择一种拳法引入到游戏中。后来我们想到，如果只是为了动作漂亮，但在游戏中失去平衡性的话便没有意义了，所以为了亲身体验各种拳法而来到中国采访。

为了亲身体验拳法前往中国

铃木： 假如是两个使用八极拳的人相互对战的话，无论打起来或是看起来都会有点感觉，但实际游戏中的每个角色都有不同的拳法，使用着不同的招式，我们这些游戏制作人光看录像是无法体会到不同拳法招式之间的攻击与躲避的方法的，更没人会教你这些。所以最后想出来的唯一办法就是亲自前往中国去考察各种拳法，而且我个人非常尊重中国拳法，所以希望在游戏中做得更真实。一开始到了少林寺采访，我们原以为少林寺只有少林寺独家的拳法，但实际上少林寺是集合了300多种拳法的地方，所以到了少林寺就能看到很多拳法。

当时在少林寺找了几位武功高手领教了很多拳法，其中最留下印象的一件事就是我对他们使用某种拳法招式，想体会每种拳法之间都有什么样的回避方法，但没想到他们的躲避方法都是一模一样的，后来才

知道这是因为我出招太慢而导致的结果。（笑）他们对我说"你不是练武功的人，所以即使你出招我们也不会中招的，你的动作慢的话，我们也无法做出相应的回避的。"最后，

TOPIC 2

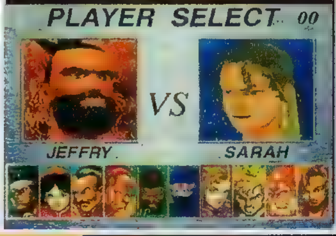
在MODEL2上推出

《VF》是在SEGA最初的基板MODEL1上推出的，而《VF2》的开发基板是第二代的MODEL2。与全3D赛车游戏《地通纳USA》一起在1993年登场的MODEL2，在1秒钟内可以表示的3D数量将近达到30万以上。（MODEL1只有一半，约18万左右）与高性能基板结合的《VF2》带来的是在当时前所未有的高品质画面和速度感。其实当初《VF》也打算在MODEL2基板上推出，但是MODEL1版的《VF1》提早完成，所以只好把MODEL2留给《VF2》了。之后SEGA在MODEL2上还推出了很多名作。

从军事模拟芯片转变成游戏芯片

当初的价格为80万日元，相当高价。

实现了高画质与每秒60帧的速度。



VIRTUA FIGHTER 2

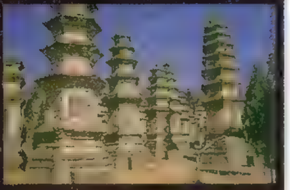
TOPIC 3

与吴连枝拳师的相会

"我个人对八极拳很感兴趣，所以就到了八极拳的诞生之地——河北省的孟村。之前也没去过那里，也不知道有没有八极拳的拳师，但有种感觉是到了孟村就会体会到什么。当时孟村还是解放区，所以日本人不允许随便进入，而我却幸运地进入了孟村，在这个村庄内遇上了名叫吴连枝的拳师。"吴连枝拳师是吴氏八极拳的第七代宗师，现代的八极拳传承人物之一。他为铃木先生提供了很大的帮助，后来也给予《莎木》等游戏很大的影响。

吴拳师和铃木先生

经过调查资料找到孟村，在那里遇到吴拳师。



在中国进行采访的收获，影响到了之后游戏中的各种关卡设计。

吴拳师亲自指导铃木先生，吴拳师的名字如今在日本也非常出名

我全力出拳后才发现每种拳法的躲避方式都是有所不同的，少林寺之行的确让我们体会到了很多不同拳法的各种攻击方式和躲避方式。

被误解为日本空手家的踢馆

——听说你在采访时还受过不少伤？

铃木：如果对方是师傅级的角色的话还好说，但是与道场中的弟子对练，有时候他出招时没控制好就直接打到我的身体的相应部位，有一次不小心我还被打碎了肋骨。有一次我跟一名拳师约好时间到他的道场，道场中有很多练习生，看到一个日本人出现后便全力向我出拳，每次拳师回避我的拳的时候，就会听到练习生们"哇！"的欢呼声，他们都以为我是来中国踢馆的日本空手家，我自然也不会输给欢呼声，为了亲自领会各种拳法而全力做出各种动作给拳师看。

《VF》推出的时候根本没法想象到底能卖多少套

——当时在街机版《VF》发售后，受到广大玩家的欢迎时，都有什么样的感想呢？

铃木：无论制作什么游戏都不是有把握卖得好才去制作的，而是因为自己喜欢，所以努力去制作。接下来就只能等待玩家们的反映了。尤其是《VF》推出的时候，因为之前从来没有出现过3D格斗游戏，所以根本就没法想象玩家们会给出怎样的评价。当时正处在像《街霸Ⅱ》那样的高画质的2D格斗游戏鼎盛的时期，突然出现使用方块组合而成的角色进行格斗，玩家会有什么样的感受呢？

完全移植到土星上的《VF2》

——在街机版广受欢迎的时候，土星版在发售之后的人气也非常高。

铃木：因为先有了街机版，所以才能使土星版在速度，画面等各种部分都可达到最佳的移植效果。就当时来说，街机的基板远远超越了家用机基板的性能，所以把街机游戏移植到家用机上，效果肯定会与街机版相差不少。而当时是绝对不会像现在的移植工作这样，在移植版中加入新影像等其他要素的。我们花费了一年的时间来完成街机版，之后又花费了一年的时间才能将其"完全移植"到土星上。假如移植时考虑到两个平台的性能差异，以现在的技术也要差不多大概要花费一年的时间吧。

——在土星上出现《VR战士角色CG写真》，在电视上播映动画等宣传活动，使"VF热潮"越来越火爆！

铃木：游戏中的登场角色一般有很多限制。虽然画师们构想出很多种造型的角色，但是这些画师们的原画是不可能在游戏中直接体现出来的，为了让这些画师们展现出自己非凡的艺术才能，所以准备了《VR战士角色CG写真》这样的东西，同时这也是当时的玩家想看的东西。画师们需要制作出超越当时技术表现力的东西，我们就给他们机会，让他们做出更好的东西来。这就是当时推出《VR战士角色CG写真》的真正原因。

——《VF2》在铃木先生心中是占据了什么样的地位的一款游戏呢？

铃木：创作《VR赛车》的时候已经做到了能使"3D物体动起来"的这个目标。接下来的野心越来越大，想制作出更加柔软、更加逼真的3D人物，也就是说想使人体自由自在地动起来。推出《VF》的时候实现了3D技术的人体结构化，而在制作《VF2》期间，实现了利用3D技术创造接近60帧的高速化人体活动。从这时候开始，我

就已经作为游戏技术者想要挑战新的事物，以这样的概念来制作游戏。而在不断地制作游戏的过程中，我也了解到了游戏无限的可能性，所以《VF2》对我来说是挑战自己梦想的原动力。能做自己想做的事情，并且得到玩家们的支持，当时的确没有任何事情比这些更让我感到快乐了。

TOPIC 4

醉拳和螳螂拳的战士

作为新角色在《VF2》中登场的舜帝和里昂，都是拳法风格非常独特的角色。虽然刚开始用起来有些不习惯，但也要考虑到自己的对手也很难对付这两名角色，同时他们也是第一次采用轴移动的角色。

利用饮酒技术来提升攻击力。此图是由寺田克也来设定的较早期的原画。

明显地能够作出与其他人与众不同的动作，可是当初能自由地进行轴移动的角色只有他与舜帝。

VIRTUA FIGHTER 2

TOPIC 5

原本预定 30 帧，后来突然改变为 60 帧

当时在现场负责游戏开发的 AM2 的片桐大智。

片桐：当初预定《VF2》也导入 30 帧系统，但后来在 MODEL2 上，《地通纳 USA》可以在 60 帧的环境下完美运作，我们就开始尝试《VF2》在 60 帧的环境下运作。结果与 30 帧相比，完全变成了一个不同的游戏。这对追求爽快感的我而言，此类改动虽然是第一次接受挑战，面临着很多困难，但同时也是一件令我非常快乐的工作。

（株）SEGA—AM2 部门

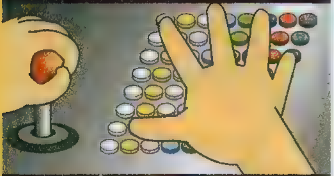
片桐大智

从那时开始就被称为“四天王”，在 SEGA—AM2 内非常活跃的一名游戏制作人。涉足到 AM2 几乎所有的格斗游戏的开发工作中。最新作有《VF4FT》等。

TOPIC 6

64 键的 VF？

从一开始就采用 3 个键，并坚持到现在的“《VF》系列”摇杆控制器，其实当初在铃木先生的脑海中，曾构想的是使用 64 个键来控制角色。“并不是说把 64 个键每次全部都使用到，而是利用面积感知来拍大概的部位，比如说，想在右上方的部位作出某些动作，就大概地拍一下 8×8 键盘的右上方。我觉得即使现在开始开发这样的控制器也是蛮有意思的。（笑）”如果当初就开始使用这样的控制法，有可能整个游戏都与现在的“《VF》系列”完全不相同了。



前所未闻的一个摇杆加 64 个键的控制器
用它玩《VF》会有什么样的感觉呢？

Virtua Fighter 2 相关软件

VIRTUA FIGHTER REMIX

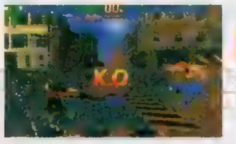
95.6.

专门向亚洲开发的 SEGA AM1 研用 SS 互换的 ST－V 基板来开发的业务用作品。对 SS 版《VF1》的 3D 角色进行了大幅度 3D 图像方面的处理。感觉上来看有点像《VF1.5》版。后来也被移植到 SS 版。角色设定是寺田克也。

VIRTUA FIGHTER KIDS

96.7.26

游戏中广告（通称 VIRTUA 广告）也成为话题的《KIDS》版。角色都是基于 SS 版《VF2》的可爱的二头身 VF 角色活跃的可爱的《VF》。（注意看喜怒哀乐的表情）多段连击也非常多样。



FIGHTERS MEGAMIX

96.12.21

登场《VF》以后发表的 SEGA 3D 格斗中精选的 28 名角色的一种具有特色的 3D 格斗游戏。丰富的隐藏模式，苛刻的隐藏任务出现条件等加入了很多只有在家用机版上才能享受的要素。

Software

当时的 AM2 研在整个 SEGA 当中具有最先端的技术。开发 SS 用强力开发工具等专门研究先进技术的开发和研究（SS 的 3D 开发工具“SGL”等）。所以 AM2 开发的游戏的家用机移植向来都是 AM2 研独自进行，并且其画质比其他厂家都高。SS 版《戴托那 USA》，《VR 战警》等游戏就是其中例子。

VIRTUA FIGHTER 2 HISTORY. 1993.9-1996.2

1993 年 9月 10月 11月 12月 1994 年 1月 2月 3月 4月 5月 6月 7月

- （1993 年 9 月）AM 展上第一次公开《VF1》
- （1993 年 12 月）《VF1》在日本国内正式稼动
- （1994 年 6 月）在 TOYSHOW 上公开 SS 版《VF1》

Update to “Version 2.1”

追求 3D 格斗顶端的奇迹般游戏平衡

从 AM 店铺受到新型对战筐体专用软件的要求，重新制作的游戏平衡调整版《VF2.1》。受到 PK 不会倒地，不能连续向后冲刺等鼓励玩家积极进攻。再度被玩家大受欢迎。

Hiding Features of “VF2”

关于《VF2》的隐藏技

《VF1》的“铁山靠”的继承等加入很多隐藏要素的《VF2》。双方同时做出胜利的POSE（输的一方非常搞笑）等也存在好笑的BUG（还是特意？）。

SEGA AM2 R&D DEPT.2#

AM2 研

正式名为 SEGA 第二娱乐研究开发部。从《OUT RUN》等大型筐体到高性能 CG 基板位置，不管是硬件・软件都参与过制作，90 年代获得了FANS的压倒性的信赖。关联的家用机游戏有《莎木》等。

Rumors

《VF2》发表后最热潮的就是“真实世界上的数据交换”。当时网络并没有达到现在这么发展的程度。所以玩家为了几乎每天都在新发现的固有技、连技招式等新的情报几乎每天都来到街机厅。并且在这里认识的“VIRTUA 伙伴”们一起提升“VF”的人气度。

TOPIC 7

从中国的采访带回的东西

《VF2》由于铃木先生的中国采访，比起前作得到了很大的进化。比如舜帝和里昂独特的中国拳法，结城晶的返技也是在这次的采访中变得更加充实。其中外门顶肘等上・中・下段的一连返技对使用结城晶的玩家来说是一种无比的享受。除此之外采访对一些个别场地设定也带来一定的影响。比如说结城晶的场地就有八极之地・孟村著名的铁狮子。

结城晶的返技！

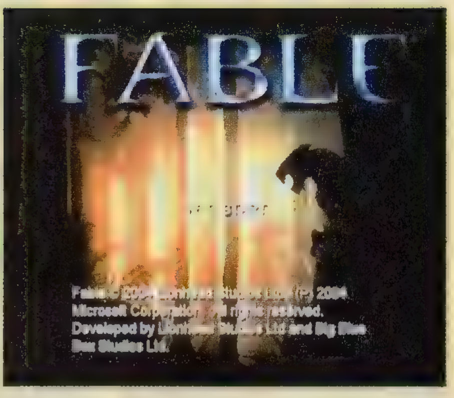
TOPIC 8

从 MODEL2 移植到土星版

这次发售的 SEGA AGES 版以外家用机唯一的《VF2》就是土星版《VF2》在 95 年 3 月公布，而在同年 12 月 1 日发售。专门为土星开发的 OS 上公开佩的演武后，将近过了 9 个月的时间，还算开发进度很快在当时来说可以以 60 帧的速度运作的本作人气非常高，发售之后只在日本就记录了 140 万套的销量。

成功地记录 100 万套以上的销量！

神鬼寓言



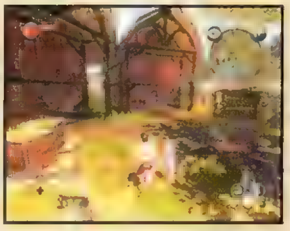
游戏基本知识及初期流程讲解

《神鬼寓言》是一款十分有趣的 ARPG 游戏，玩家在里面的各种行动都会直接影响角色的外表，要成为一个怎样的人全由玩家自己掌握。

ANALOG：移动／缩放视点	十字键：表情	Y 键：防御
X 键：攻击	A 键：行动	B 键：跑／重攻击
黑键：装备远距离武器	白键：装备近战武器	R键：使用咒文／收集经验光球
L 键：锁定目标	BACK 键：物品栏	START 键：暂停

© 2004 Lionhead Studios Limited.the Lionhead logo,the Big Blue Box Studios logo and Fable are registered trademarks of Lionhead Studios Limited.Game designed by Lionhead Studios Ltd in conjunction with big Blue Box Studios Ltd.
© 2004 Microsoft Corporation.All rights reserved.

是行善积德，还是为非作歹？



在游戏中，主角的行动会影响自身的善恶并直接通过外表表现出来。一般来说，当主角杀了守卫、商人或村民后，会因为干了这些坏事而长出“角”来，甚至还会引来苍蝇；相反，如果玩家救助商人和村民，让他们免受森林里野兽的伤害，主角就会拥有清澈的眼睛以及温柔和善的外表。而玩家所做的事，也会影响周围人的态度和反应。

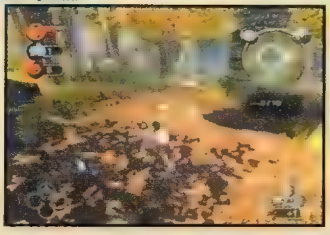
接受任务

游戏主要分为“金色任务”和“银色任务”。金色任务是游戏的主线故事，如果玩家希望故事继续发展下去，就要完成每个金色主线任务。至于银色任务，玩家可以选择接受或不接受，而大部份银色任务都可以在公会里接受委托。不过公会提供给玩家的任务并不会按照善恶分类，玩家可以自由选择各种任务，决定自己的未来。

出发前先购买武器装备

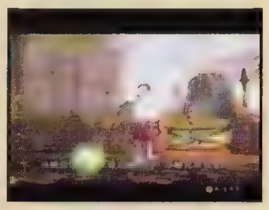
要完成艰难的任务，第一件事当然是要先去购买强力的武器和防具。一般来说公会出售的装备并不多，所以还是到城镇或村庄的商店或摊位购买。另外，某些打铁铺也会有装备出售，有空时不妨去逛逛。顺带一提，角色必须拥有足够的力量才能装备强力的武器，故乱购买装备对自己百害而无一利。

有效地取得经验值



当角色打倒敌人时，会从敌人的身上掉下绿色的光球，取得这些光球就能增加角色的经验值。而一次取得的光球越多，可获得的经验值数目也会按比例增加，因此玩家最好是在打倒全部敌人后再收集光球。

四种经验值点数



除了上述提到的“一般经验值点数”外，还有“力量经验值点数”、“技能经验值点数”和“精神力经验点数”。当挥动拳头或使用近距离武器时，“力量经验值点数”便会增加；而经常使用弓箭或远距离武器则可提升“技能经验值点数”；要增加“精神力经验点数”就要多使用魔法。

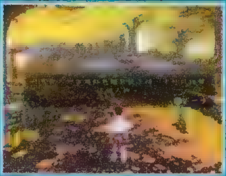
利用经验值提升能力

当角色累积了一定的经验值后，便可以到公会里的“经验值使用区”增强现有能力或学习新的技能。一般的经验值点数适用于所有能力，但是力量、技能和精神力的经验只适用于相应能力，而且玩家必须首先用完所有特定经验值才能使用一般经验值。

关于武器的强化

要强化武器就要拥有“强化宝石”，在游戏中的各个地方都能找到，例如打铁铺、商店或是兵工厂。至于强化武器的方法很简单，玩家只要装备武器后再选择“强化”便会显示出目前能够实现的各种强化方式，大家可按照自己的想法随意强化。

初段游戏介绍



游戏开始时，玩家需要做三件好事，然后向父亲换取三个金币。在画面右上的小地图大家可以看到一些绿点，那些点就代表能够提供任务的人所在的位置，玩家只要走到绿色点的位置就可以进行任务。在小镇中共有四个任务，它们分别是帮助妇人寻回丈夫、帮助小女孩寻回小熊、帮助男孩赶走恶霸、帮助工人看守货物。完成了四个任务中的其中三个后，便可以回到父亲处拿取金币。之后拿着得到的金币在小镇下方商人那里购买巧克力，最后再到镇北寻找姐姐。

初心锦囊

●MICROSOFT●1人玩●ARPG
●对应硬盘记录●DVD-ROM

神鬼寓言

星球大战 战斗前线

《星球大战 战斗前线》是个与众不同的动作射击游戏，在星战的世界里，可任意扮演两个时代不同派系的战士，进行最多十六人的网上对战。玩家姜予充满真实感的战争，为自军夺取胜利。

LucasArts, the LucasArts logo, Gold Guy, the Human Figure design logo and the LucasArts Twentieth Anniversary logo are all registered trademarks or trademarks of Lucasfilm Ltd. © 2004 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. & ® or™ as indicated. All rights reserved.

操作方法

左摇杆	角色移动	车辆移动	飞机移动
右摇杆	视点控制	转向	—
R3	瞄准	扩大视点	扩大视点
十字键	小队指令	小队指令	小队指令
A键	跳跃 (跳跃中再按可启动喷射器)	起动	降落
B键	蹲下(连按两次)	—	—

X键	上弹	上弹	上弹
Y键	进入交通工具	离开交通工具	离开交通工具
L键	发射副武器	发射副武器	发射副武器
R键	发射主武器	发射主武器	发射主武器
白键	切换副武器	—	—
黑键	切换主武器	下个位置	下个位置
START	开启暂停视窗	开启暂停视窗	开启暂停视窗
BACK	切换地图模式	切换地图模式	切换地图模式

(十字键小队指令：上——开始行动/下——原地待命/左——稍息/右——跟随行动)

画面说明

1)主武器/弹药数：左数值是弹匣子弹残数，右数值是子弹总残数，自动填充能量武器以能量槽表示。
2)副武器/弹药数：左数值是弹匣子弹残数，右数值是子弹总残数。
3)两军实力：绿色代表自军实力，红色代表敌军实力，数值是战场上双方各自残余士兵数。
4)玩家生命值：玩家角色的体力，耗尽便战死。
5)交通工具护甲值：若乘上交通工具，会显示其护甲耐力值。
6)敌方生命值：显示玩家正瞄准的敌人体力值。
7)准星：绿色代表友军，红色代表敌军，蓝色代表可破坏的物品。
8)地图：显示敌我据点以及交通工具的位置。

[illegible]：单打模式，[illegible]CAMPAIGN)——[illegible]，[illegible](GALACTIC CONQUEST)——选择时代后自由选择星球。立即行动(INSTANT)——即自由选择战役。玩家独自进行的模式，以过关方式进行一场又一场的战役，完成后[illegible]种类。

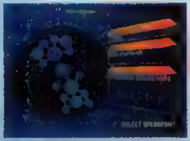
MULTIPLAYER：[illegible]XBOX LIVE[illegible]LINK 进行网上或是连线对战，网上最大参加人数是16人，连线则是10人。

SPLITSCREEN：分割画面，以单画面与其他人进行分割画面的合作或对战。

TUTORIALS：这是练习模式，会详细讲解各种操作及基本系统说明。

OPTIONS：游戏选项，里面细分为游戏(GAME OPTIONS)[illegible](AUDIO OPTIONS)、[illegible]、[illegible](SPECIAL FEATURES)与及开发人员名单(CREDITS)。[illegible]点(VIEWPOINT)，是否有自动照准(AUTO AIM)，能否击中队友(FRIENDLY FIRE)，以及游戏难易度设定等。至于特殊要素则是欣赏在单打模式中过关后获得的特殊映像或插图。

游戏目的



地图上显示双方据点分布。

游戏目的只有一个，就是令自己所属的军队击败敌军。玩家可以从复制人战争(CLONE WARS)与银河内战(GALACTIC CIVIL WAR)中选择，然后再参加其中一个势力出战。

游戏以不同的星球作为战争舞台，每个势力各有不同的士兵种类。战场上双方都有固定的士兵数量，并且设有多个据点。绿色代表自军，红色则是敌军，白色为中立据点。玩家只能在自己的据点出现，首先需在地图选择出现的位置，然后选择使用的兵种，主要分为步兵、炮兵、狙击兵三种，决定后便可以出战。注意玩家并不是只有一条生命，在战斗中牺牲的话能够再选据点及兵种继续作战，直至其中一方兵力完全消耗殆尽为止。

游戏里的目的是尽量杀敌，取胜的条件主要有两种，其一是将敌方所有士兵杀掉，其二就是占领所有的据点。占领据点的方法是只需走到敌方据点，画面右边会出现红色符号，随着时间逐渐由红转白再转绿，变成绿色后代表据点夺取成功，当然敌方也能反过来夺回据点。

抢夺据点非常重要。

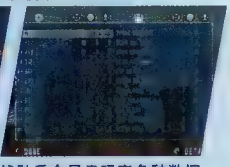
战死并不代表游戏结束。

游戏特点

除了活用不同类型的兵种外，战场上的各种交通工具也可发挥有效战力。任何时候点击右摇杆都可扩大画面，而使用狙击兵更会变成狙击画面，能给予远距离敌人致命伤害。另外注意大部份士兵都有主副两种武器，主武器是枪系，而副武器是投掷系(手榴弹)。还有部份士兵主副武器都有备用品。基本武器都有弹数限制，但可在杀敌后拾取遗下的弹匣补充(蓝色是主武器，红色是副武器)，而备用武器多数是自动填充型，虽是没有弹数限制，但射击一轮后需要等能量回复，而且杀伤力较低。

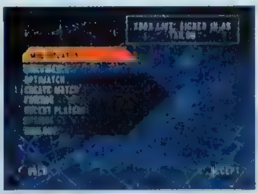
至于各种交通工具，只要接近后按Y键就能乘坐，由于它们都有一定的耐力，可令玩家较有保障地作战。其中以车辆较易控制，战机很多时候会因撞到建筑物而坠毁。此外还可以使用各式炮台。

有多种不同能力的士兵供选用。



战胜后会显示玩家各种数据统计，例如杀敌数目。

网上对战模式



多人网上对战在游戏中占很重要的地位。

本游戏最大的乐趣当然是网上对战。最多支持八对八共十六人参予。选择“MULTIPLAYER”后会有多个项目供选择，内容如下。

[illegible]：快速搜寻及进入其他玩家开设的战役。
OPTIMATCH：根据玩家设定的限制条件进入其他玩家的战役。分别可设定最大参与人数(MAX PLAYERS)、每队出现的人工智能角色(AI UNITS PER TEAM)、伤害队友(TEAM DAMAGE)、瞄准协助(AIM ASSIST)、显示玩家名称(SHOW PLAYER NAMES)、英雄角色(HEROES)、参加队伍(TEAMS)、人工智能难易度(AI DIFFCULTY LEVEL)、好友限定(DEDICATED HOST)和时代背景(ERA)等项目。
[illegible]：自行开设游戏房间。首先选择战役地点及时代，然后便设定游戏内容，实际内容与“OPTIMATCH”类似。
FRIENDS：搜寻曾交换名片的好友，看他们在玩什么游戏，以及招呼他们一起玩。
[illegible]：找寻最近曾一起玩过的玩家。
OPTIONS：进入游戏选项。
[illegible]：从 XBOX LIVE 登出

可以进行详细的条件设定。

玩家开设房间时可挑选多个战役版图。

游戏心得

要取得游戏的胜利，最主要的当然是抢夺敌方据点。由于双方都需要有据点才能投入战场，所以若所有据点被抢去，援军就不能加入，所以需要在限制的20秒时间内将据点抢回来。事实上要在敌方还有大量兵数时全夺据点还是比较困难，因此杀尽敌人才是上策。

主要还是以杀敌为主。

一般来说对付乘坐交通工具的敌人是比较困难的，对付他们最好是使用手榴弹或是炮兵。另外要注意防守炮台，万一被敌人占领要尽快将之消灭。

要发挥士兵最大的能力。

●LUCAS ARTS ●FPS ●预定10月7日发售 ●1至16人玩 ●港币280元
●DVD-ROM ●对应硬盘记录／XBOX LIVE ●http://www.lucasarts.com/games/swbattlefront/

●任天堂●10月7日●SRPG●1人玩●卡带●内置记忆●4800日元●http://www.nintendo.co.jp/

火炎之纹章 圣魔之光石

Text :SEED&火花天龙剑 Design: 苍刃

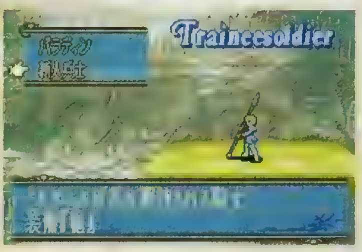
FIREEMBLEM ファイアーエムブレム 聖魔の光石

图：火花天龙剑 Fate

“《火炎之纹章》系列”的最新作，《火炎之纹章 圣魔之光石》在10月7日如期发售。在之前的介绍中我们就知道本作系统方面会有较大改变，那么究竟效果如何呢？《Fami通》35分的白金评价相信已经使得很多人打消了疑虑，而实际游戏的感受则是让我对“《火炎之纹章》系列”将来的发展充满信心。这次SEED携手国内著名的FE专题站“火花天龙剑”共同奉献上这篇完全攻略，相信会使得大家在游戏的过程中无往而不利！接下来首先看看这次的系统变化吧。

系统完全分析

一、分歧转职系统

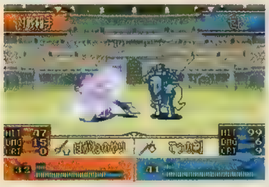


除了在FC上的《火炎之纹章外传》曾经有过村民多选择转职之外，“《FE》系列”向来转职都是固定的，例如重甲转职为将军、剑士转职为剑圣、佣兵转职为勇者等等，而在本作中，除了主角等几个特殊职业外，其余的职业转职时都可以在两项高级职业中选择一个，战斗也有了更多回旋的余地。下面就是我方的全部职业转职表，包括转职时增加的能力以及武器的经验值。

下级职业	转职道具	上级职业	HP	力	技	速さ	运	守备	魔防	移动	体格	武器经验
ロード(女)	月の腕轮	マスターロード(女)	4	2	2	1		3	5	2	2	剑+70
ロード(男)	太阳の腕轮	マスターロード(男)	4	2	3	2		2	5	2	2	枪+40
かけだし战士	Lv10	战士	2	2	1				1	1	3	斧+30
		海贼	2	2		1		1		1	2	斧+30
		かけだし战士（中）	2		2			2	2	1		
战士	英雄の证	勇者	4	1	2	2		2	2	1		剑+71
		ウォーリア	3	1	2			3	3	1	2	斧+40、弓+1
海贼	霸者の证	ウォーリア	3	1	2			3	3	1	3	斧+40、弓+1
		バーサーカー	4	1	1	1		2	2	1	3	斧+40
かけだし战士（中）	英雄の证	勇者	4	1	2	2		2	2	1	3	剑+71
		かけだし战士（上）	4	1	2	2		2	2	1		
新人兵士	Lv10	アーマーナイト	2	1	1	1		2			4	枪+30
		ソシアルナイト	1		2	2			2	3	3	剑+1、枪+30
		新人兵士（中）	2	1	1	1		2	1	1		
アーマーナイト	骑士の勋章	ジェネラル	3	2	3	2		3	3	1	1	剑+1、枪+40、斧+1
		グレートナイト	3	1	1	2		2	2	2		剑+1、斧+31
ソシアルナイト	骑士の勋章	パラディン	1	1	1	2		1	2	1		剑+30
		グレートナイト	3	1	1	2		2	2	−1		剑+1、斧+31
新人兵士（中）	骑士の勋章	パラディン	1	1	1	2		1	2	3	3	剑+30
		新人兵士（上）	2	2	1	1		2	2	1		
魔道士见习い	Lv10	魔道士	1		1	2		1	2	1	1	理+30
		シャーマン	1	2		1		1	2	1	2	理变为0、暗+30
		魔道士见习い（中）	2	1	1			2	2	1		
魔道士	导きの指轮	贤者	4	1				3	3	1	1	理+40、光+31、杖+31
		マージナイト	4	2				2	2	2	2	理+40、杖+31
シャーマン	导きの指轮	ドルイド	4			3		2	2	1	1	理+31、暗+40、杖+1
		サマナー	3		1	3		1	3	1	1	暗+40、杖+1
魔道士见习い（中）	导きの指轮	贤者	4	1				3	3	1	2	理+40、光+31、杖+31
		魔道士见习い（上）	4		2	1		3	3	1		
アーチャー	オリオンの矢	スナイパー	4	3	1	1		2	2	1	1	弓+40
		フォレストナイト	2	2	2	1		3	3	2	3	剑+31

下级职业	转职道具	上级职业	HP	力	技	速さ	运	守备	魔防	移动	体格	武器经验
佣兵	英雄の证	勇者	4	1	2	2		2	2	1	2	剑 +40、斧 +31
		フォレストナイト	3	2	1	1		3	3	2		弓 +31
剑士	英雄の证	アサシン	3	1				2	2	1		
		ソードマスター	5	2				2	1	1	1	剑 +40
ペガサスナイト	天空のムチ	ファルコンナイト	5	2		2		2	2	1	1	剑 +1、枪 +40
		ワイバーンナイト	3	2	1	2		1	1	1	4	枪 +40
ドラゴンナイト	天空のムチ	ドラゴンマスター	4	2	2			2		1	1	剑 +31、枪 +40
		ワイバーンナイト	3	1	2	3			1	1		枪 +40
盗贼	霸者の证	アサシン	3	1				2	2	1	2	剑 +30
		ローグ	2	1	1			2	2	1	1	
トルバドール	导きの指轮	ヴァルキュリア	3	2	1			2	3	1	1	光 +31
		マージナイト	3	2	1			2	2	2	1	理 +71
シスター	导きの指轮	司祭	3	1	2	1		2	2	1	1	光 +31、杖 +40
		ヴァルキュリア	3	2	1			2	3	2	2	光 +31
修道士	导きの指轮	司祭	3	2	1			3	2	1	1	光 +30、杖 +71
		贤者	4	1				3	3	1	1	理 +71、光 +30、杖 +31
神官	导きの指轮	司祭	3	2	1			3	2	1	2	光 +31、杖 +40
		贤者	4	1				3	3	1	2	理 +71、光 +31

注：武器等级分为使用不可（0）、E（1～30）、D（31～70）、C（71～120）、B（121～180）、A（180～250）以及最高的 S（251～）



其中需要特别注意的是三个见习职业：かけだし战士、新人兵士和魔道士见习い，他们第一次转职是到LV10之后下一战自动进行转职的，也就是说比其它同伴会多出10级的成长空间，再配合他们不错的成长率，相信会成为队伍中的主力成员。另外上表中的かけだし战士（中）等三个有（中）标记的职业最初转职的时候是不会出现的，只有用男女主角都通关之后再开始，这样才能在转职时选择。之后可继续转职成かけだし战士（上）等特殊职业，这些都是非常强力的。

其实可以把这三种职业看作《FE外传》中村民的变化形式，虽然初始能力不高，但凭借多段转职还是可以成为我方主力。至于同样名字的特殊转职路线也有些类似村民的无限循环转职，虽然这次到了かけだし战士（上）等就无法再次转职了，但是这三个职业的强大相信已经让玩家满意了。而且造型和战斗动作跟最初的かけだし战士等相同，终于可以常常看到小枪（新人兵士的昵称，类似的还有小斧和小法……）的可爱必杀了。（笑）

二.职业特技系统

在超任名作《火炎之纹章 圣战之系谱》中首次登场的特技系统为本系列增色不少，现在提起流星剑、月光剑仍然会让人津津乐道。不过GBA上的前两作《FE》都没有了特技的设置，这让玩家未免有点失望。这次虽然还是没有完全恢复，但是已经重新有了一些职业特技，相信以后的《FE》中会有更多的特技出现！

我方全高级职业上限表

名称	HP	力	技	速さ	幸运	守备	魔防	移动力	体格	可使用武器	补充
マスターロード(男)	60	27	26	24	30	23	23	7	25	枪	
マスターロード(女)	60	24	29	30	30	22	25	7	25	剑	
パラディン(男)	60	25	26	24	30	25	25	8	25	剑、枪	
パラディン(女)	60	23	27	25	30	24	26	8	25	剑、枪	
ジェネラル(男)	60	29	27	24	30	30	25	5	25	剑、枪、斧	特技"大盾"
ジェネラル(女)	60	27	28	25	30	29	26	5	25	剑、枪、斧	特技"大盾"
勇者(男)	60	25	30	26	30	25	22	6	25	剑、斧	
勇者(女)	60	24	30	26	30	24	24	6	25	剑、斧	
ソードマスター(男)	60	24	29	30	30	22	23	6	20	剑	必杀 +15
ソードマスター(女)	60	22	29	30	30	22	25	6	20	剑	必杀 +15
アサシン(男)	60	20	30	30	30	20	20	6	20	剑	特技"瞬杀"
アサシン(女)	60	20	30	30	30	20	20	6	20	剑	特技"瞬杀"
スナイパー(男)	60	25	30	28	30	25	23	6	20	弓	特技"必的"
スナイパー(女)	60	24	30	29	30	24	24	6	20	弓	特技"必的"
フォレストナイト(男)	60	25	28	30	30	24	23	7	25	剑、弓	
フォレストナイト(女)	60	23	28	30	30	22	25	7	25	剑、弓	
ドラゴンマスター(男)	60	27	25	23	30	28	22	8	25	剑、枪	
ドラゴンマスター(女)	60	25	26	24	30	27	23	8	25	剑、枪	
ワイバーンナイト(男)	60	25	26	28	30	24	22	8	25	枪	特技"贯通"
ワイバーンナイト(女)	60	24	27	29	30	23	23	8	25	枪	特技"贯通"
贤者(男)	60	28	30	26	30	21	25	6	20	理、光、杖	
贤者(女)	60	30	28	26	30	21	25	6	20	理、光、杖	
マージナイト(男)	60	24	26	25	30	24	25	7	25	理、杖	
マージナイト(女)	60	25	24	25	30	24	28	7	25	理、杖	
司祭(男)	60	25	26	24	30	22	30	6	20	光、杖	特技"魔物特效"
司祭(女)	60	25	25	26	30	21	30	6	20	光、杖	特技"魔物特效"
ドルイド(男)	60	29	26	26	30	21	28	6	20	理、暗、杖	
ドルイド(女)	60	29	26	26	30	20	29	6	20	理、暗、杖	
サマナー(男)	60	27	27	26	30	20	28	6	20	暗、杖	特技"召唤"
サマナー(女)	60	27	27	26	30	20	28	6	20	暗、杖	特技"召唤"
ローグ	60	20	30	30	30	20	20	6	20	剑	特技"开锁"
グレートナイト(男)	60	28	24	24	30	29	25	6	25	剑、枪、斧	
グレートナイト(女)	60	26	25	23	30	28	26	6	25	剑、枪、斧	

名称	HP	力	技	速さ	幸运	守备	魔防	移动力	体格	可使用武器	补充
マムクート(女)	60	20	20	20	30	20	20	6	20		
ウォーリア	60	30	28	26	30	26	22	6	25	剑、斧	
バーサーカー	60	30	29	28	30	23	21	6	25	斧	必杀+15
ヴァルキュリア	60	25	24	25	30	24	28	7	25	光、杖	
踊り子	60	10	10	30	30	24	26	5	20		
ネクロマンサー	60	30	25	25	30	30	30	6	25	暗、杖	特技"召唤"
かけだし战士(上)	60	30	28	26	30	30	24	6	25	斧	必杀+15
新人兵士(上)	60	28	30	29	30	27	27	6	25	枪	必杀+15
魔道士见习い(上)	60	29	29	26	30	24	30	6	20	理、光、暗	

所有职业HP上限均为60，移动力上限均为15。由于游戏中能提升移动力的道具只能获得一个，因此在上面的表格中，移动力栏的数据为该职业的默认值，这样更方便我们来比较。同一职业的男性与女性上限稍有差别，一般男性力量较强，女性则在回避方面有优势。

实际上这次的特技并不多，而按R键查看职业介绍时基本是可以看到的。

贯通：拥有职业ワイバーンナイト，效果为无视攻击对象的防御力，相当于《系谱》中的月光剑。本特技还可以与必杀同时发动，效果为给予对方三倍攻击力的伤害，效果相当强劲！

瞬杀：拥有职业アサシン，效果为致即死！在《烈火之剑》中就已经作为隐藏特技出现，而本作中效果与前作一样，发动概率为判定必杀发动后的50%，即使此时普通攻击伤害值为0，发动后也可将敌人一击杀死！

必的：拥有职业スナイパー，效果为必定命中对手。这是新出现的特技，不过狙击手的技上限有30，一般来说是用不着必的发动的……

大盾：拥有职业ジェネラル，效果为敌方攻击无效。这也是《系谱》中出现过的特技了，当年流星剑连续5剑砍大盾的记忆至今还是很清晰，不过好在本作中敌方的大盾没有那么恐怖了。

召唤：拥有职业サマナー、ネクロマンサー，效果为召唤亡灵战士，具体情况可参看后面的心得。全新出现的特技，不过实际战斗的作用并不是很大。

魔物特效：拥有职业司祭，效果为对魔物时武器攻击力×3。本作中最强的特技，推荐能够转职为司祭的全部转这个职业，因为和魔物作战的版面很多，而通关后的自由模式更是只和魔物作战！

开锁：拥有职业ローグ，效果为无须盗贼钥匙即可进行偷盗、打开门和宝箱等。注意偷盗只能盗窃物品，且要求当时自己的物品栏要有空位。

此外虽然不算特技，不过还有一些职业是附带有必杀15的加成的，除了系列传统的剑圣和狂战士外，还有两个隐藏职业かけだし战士（上）和新人兵士（上）也有相同效果，这使得他们更加有吸引力。相比而言，剑圣的力上限过低，在本作中的作用大为削弱……三个见习职业初期推荐选择狂战士、将军以及召唤士作为高级职业，可分别在后期使用相应的双神器。还有一些职业有特别能力，比如海贼可以在水上移动。这类比较重要的是小偷，除了可用盗贼钥匙进行偷盗以及打开门和宝箱外，还可以在夜里或者大雾时起到自动照明的作用，在某些关卡是相当有用的。这项能力转职后仍然保留，无论是转职为流氓（ローグ）还是暗杀者（アサシン）。后者虽然没有特技开锁，但是仍然可以拿盗贼钥匙来打开门和宝箱，只是不能偷盗而已。还有一个好消息，即使是用剑士转职成的暗杀者，仍然有照明和用盗贼钥匙开门以及宝箱的能力。

三.伤害计算公式

本作的伤害计算公式和《烈火之剑》几乎是一样的，当然还要加上一些新特技的效果。

攻击力＝力（或魔力）＋装备武器威力＋武器相克修正＋支援效果

命中率＝（武器命中率＋技×2＋运÷2）＋支援效果＋武器相克修正%

物理防御力＝防＋支援效果＋地形效果%

魔法防御力＝魔防＋道具效果＋支援效果＋地形效果%

伤害值＝攻击力－防御力／魔力－魔防（必杀伤害×3）

必杀率＝武器的必杀率＋（技÷2）＋支援效果＋必杀修正率

影响必杀修正率的有剑圣修正15%，狂战士修正15%，还有两个新人的隐藏高级职业。此外武器熟练度达成S时增加5%必杀和5%的命中，但是每个人只有一项武器熟练度能到S，达到S之后其余的武器熟练度最多就只能到A。

必杀伤害值＝伤害值×3

杖命中率＝30＋（魔力－魔防）×5＋技－目标对象距离×2%

回避率＝（攻速×2）＋运＋支援效果＋地形效果%

必杀回避率＝运＋支援效果

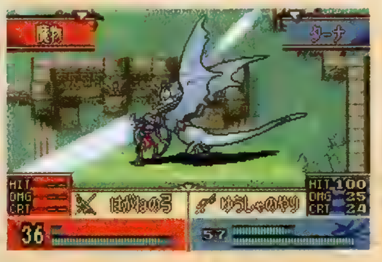
武器相克修正＝攻击力＋1，命中率＋15%

バスター系武器修正＝攻击力＋2，命中率＋30%

追击发生条件：自身攻击－对手攻速≥4

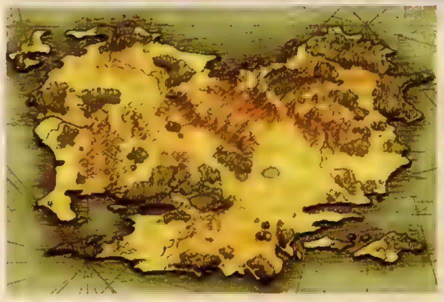
当武器重量小于体格时，攻速＝速度

当武器重量大于体格时，攻速＝速度－（武器重量－体格）



武器熟练度在转职之前只能到A，只有高级职业可以到S，此外转职之前A之后的经验值并不会累积下来。勇者系武器可攻击两次，此时如果可追击，那么一共可攻击4次，相当实用。由于勇者系武器在隐藏商店中可以买到，相信会成为我方后期的主力武器。另外还有一些查看帮助时没有明确显示的信息，例如本作中魔物的特殊攻击（例如灼热之牙等等）都是无视防御的。而我方的神龙族少女ミルラ的龙石除了直接的数据加成外，还有16的基础攻击力、100的命中和15的必杀，同时还附带无视敌方防御和对魔物特效。配合ミルラ的高成长率，实在是非常强力的同伴，但是这次龙石虽然有50的使用次数，却没有任何方法补充……此外除了暗黑之外的双神器均为魔物特效（但效果只有武器威力×2），不过数量有限，一般还是舍不得使用的。

四.地图移动系统



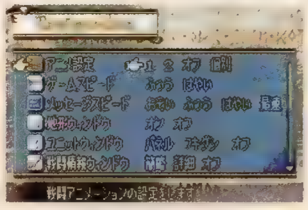
之前的系列作品除了《外传》之外，都是过版后自动进入下一章，而本作中，过版后可以在地图上任意移动，可以前往之前地方的商店中购物，也可以四处讨伐魔物或者进塔练级（要在第8章之后），感觉相当自由。要记录的话，将光标移动到非据点处按A键即可找到记录菜单，而要继续发展剧情的话，将光标移动到下一个目的地即可。

而作为这一概念的延伸，通关后的自由模式更是带给人有别于本篇的乐趣。攻略隐藏的迷宫，四处悠闲地购物，收集之前希望入手的敌方名将或者NPC，锻炼全部同伴到数据全满，不会结束的自由模式带给我的是系列未有的快乐，真希望这一模式能够在之后的作品中进一步获得强化。

还有一个新加入的系统就是辞书，这是一个内容不断增加的帮助文件，如果有未查看的内容的话，菜单上的该项就会显示为绿色。

五.系统设定

1.战斗动画有4种设定："1"是背景为地图画面，"2"是完全显现背景画面，"オフ"为关掉战斗画面，"个别"是自己从"1"、"2"、"オフ"中选择。



2.ゲームスピード：全单位移动速度的设定。"ふつう"为普通，"はやい"为快速。

3.メッセージスピード：会话等信息表示的速度。"おそい"为慢，"ふつう"为普通，"はやい"为快，"最速"为最快。

4.地形ウィンドウ：地图画面上，表示光标所在位置地形资料的显示。

5.ユニットウィンドウ：表示当光标移动到角色身上时所显示的角色资料。"パネル"为有人物头像、姓名与HP槽，"フキダシ"为只显示人物姓名与HP量，"オフ"为关闭资料显示。

6.战斗情报ウィンドウ：设定攻击敌人时所表示的敌我双方资料的情况。"简略"为简单显示战斗情况，"详细"为详细显示敌我双方情况，"オフ"为关闭资料显示。

7.クリア目的表示：表示所在章节的过关条件。"オン"为开启，"オフ"为关闭。

8.操作说明ウィンドウ：表示游戏进行中所显示的游戏规则或操作方法。"オン"为开启，"オフ"为关闭。

9.字幕ヘルプ：交换道具或救出同伴的时候，地图画面下方所显示的说明文。"オン"为开启，"オフ"为关闭。

10.カートカーソル：我方军队行动开始时，光标自动移到主人公身上。"オン"为开启，"オフ"为关闭（光标停在上一个回合所在的位置）。

11.BGM：游戏中的背景音乐。"オン"为开启，"オフ"为关闭。

12.效果音：游戏中的效果音。"オン"为开启，"オフ"为关闭。

13.ウィンドウパネル：在4种颜色中选择各个视窗的背景颜色。

必备资料

一.成长率一览表

名前	HP	力	技	速さ	幸运	守备	魔防
エイリーク	70%	40%	60%	60%	60%	30%	30%
ゼト	85%	50%	45%	45%	25%	40%	30%
ギリアム	90%	40%	30%	30%	30%	55%	20%
フランツ	80%	40%	40%	50%	40%	25%	20%
モルダ	85%	40%	50%	45%	20%	25%	25%
ヴァネッサ	50%	35%	55%	60%	50%	20%	30%
ロス	70%	50%	35%	25%	40%	25%	20%
ガルシア	80%	65%	40%	20%	40%	25%	15%
ネイミー	55%	45%	50%	60%	50%	15%	35%
コーマ	75%	40%	40%	65%	45%	25%	20%
アスレイ	55%	60%	50%	40%	25%	15%	60%
ルーテ	45%	70%	30%	45%	45%	15%	45%
ナターシャ	50%	60%	25%	40%	60%	15%	55%
ヨシュア	80%	30%	55%	55%	30%	20%	20%
エフラム	80%	55%	55%	45%	50%	35%	25%
フォルデ	80%	40%	50%	45%	35%	20%	25%
カイル	85%	50%	40%	40%	20%	25%	20%
オルソン	80%	55%	45%	40%	25%	45%	30%
ターナ	65%	45%	40%	65%	60%	20%	25%
アメリア	70%	40%	40%	40%	50%	30%	15%
ヒーニアス	60%	40%	40%	45%	45%	20%	25%
ジスト	90%	45%	40%	30%	30%	35%	25%
テティス	85%	5%	10%	70%	80%	30%	75%

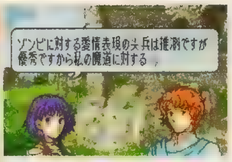
名前	HP	力	技	速さ	幸运	守备	魔防
マリカ	75%	25%	50%	55%	50%	15%	20%
ラーチェル	45%	60%	45%	50%	65%	15%	50%
ドズラ	85%	50%	35%	40%	30%	30%	25%
サレフ	50%	30%	25%	40%	40%	30%	35%
ユアン	50%	55%	40%	35%	50%	15%	40%
クーガー	85%	55%	40%	45%	35%	25%	15%
レナック	60%	25%	45%	60%	25%	25%	25%
デュッセル	85%	55%	40%	30%	20%	45%	30%
ノール	70%	50%	40%	35%	20%	10%	45%
ミルラ	130%	90%	85%	65%	30%	150%	30%
シレーネ	70%	35%	50%	60%	30%	20%	50%
自由模式加入的同伴							
ケセルダ	85%	50%	45%	45%	20%	30%	20%
オルソン	80%	55%	45%	40%	25%	45%	30%
アーヴ	75%	45%	50%	40%	15%	20%	45%
イシュメア	75%	30%	60%	55%	30%	20%	25%
セライナ	85%	40%	55%	40%	25%	20%	25%
グレン	85%	40%	50%	45%	20%	25%	40%
ヘイデン	70%	40%	40%	45%	40%	25%	25%
ヴァルター	80%	40%	55%	50%	15%	20%	20%
ファード	85%	55%	40%	30%	25%	45%	25%
リオン	85%	50%	10%	10%	30%	10%	15%

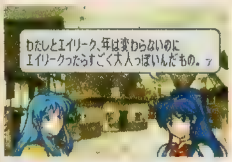
值得一提的是第一关出现的圣骑士ゼト成长率相当不错，好好使用的话可一直用到后期。另外隐藏人物中的利昂王子（リオン）虽然职业上限很高，可基础数据不尽如人意，而成长率也称得上一塌糊涂……看来要让他全满就只能去买大量的提升能力的道具了。

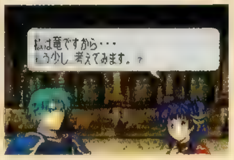
二.支援关系表

章节	人物	支援对象(初期友好度／每回合友好度增加值)					
序	エイリーク	エフラム (30/4)	ゼト (25/3)	サレフ (5/2)	ラーチェル (10/2)	ターナ (20/2)	ヒーニアス (10/2)	フォルデ (20/2)
序	ゼト	フランツ (15/2)	エイリーク (25/3)	ガルシア (10/2)	ナターシャ (5/2)	クーガー (0/2)		
1	ギリアム	ガルシア (0/2)	フランツ (10/2)	シレーネ (20/3)	モルダ (10/2)	ネイミー (0/2)		
1	フランツ	ゼト (15/2)	ギリアム (10/2)	フォルデ (25/3)	アメリア (5/3)	ナターシャ (10/2)		
1	ヴァネッサ	モルダ (15/2)	シレーネ (20/3)	ルーテ (10/2)	フォルデ (5/2)	ヒーニアス (10/3)		
1	モルダ	ヴァネッサ (15/2)	コーマ (0/2)	ギリアム (10/2)	シレーネ (10/2)			
2	ロス	ガルシア (35/4)	ルーテ (5/2)	アメリア (5/2)	ユアン (5/3)	ジスト (0/3)		
2	ガルシア	ロス (35/4)	ドズラ (10/2)	ゼト (10/2)	ネイミー (10/2)	ギリアム (0/2)		
3	ネイミー	コーマ (80/3)	ガルシア (10/2)	アメリア (15/3)	アスレイ (5/3)	ギリアム (0/2)		
3	コーマ	ネイミー (80/3)	マリカ (0/2)	レナック (5/2)	モルダ (0/2)	カイル (5/2)		

章节	人物	支援对象(初期友好度/每回合友好度增加值)						
4	アスレイ	ルーテ (15/3)	テティス (10/2)	クーガー (5/2)	ネイミー (5/3)	ヨシュア (5/2)		
4	ルーテ	アスレイ (15/3)	ロス (5/2)	ノール (5/2)	カイル (5/3)	ヴァネッサ (10/2)		
5	ナターシャ	ヨシュア (20/3)	ノール (10/2)	クーガー (5/2)	ゼト (5/2)	フランツ (10/2)		
5	ヨシュア	ナターシャ (20/3)	ヒーニアス (0/2)	アスレイ (5/2)	ラーチェル (5/2)	マリカ (10/3)	ジスト (15/3)	
5x	エフラム	エイリーク (30/4)	カイル (20/3)	フォルデ (20/3)	ミルラ (10/4)	ラーチェル (5/3)	デュッセル (30/3)	ターナ (25/3)
5x	フォルデ	カイル (30/3)	ヴァネッサ (5/2)	エフラム (20/3)	フランツ (25/3)	エイリーク (20/2)		
5x	カイル	フォルデ (30/3)	エフラム (20/3)	シレーネ (5/3)	コーマ (5/2)	ルーテ (5/3)		
9A	ターナ	エフラム (25/3)	シレーネ (20/3)	クーガー (0/2)	ヒーニアス (25/3)	エイリーク (20/2)	マリカ (10/2)	
9A	アメリア	ネイミー (15/3)	デュッセル (10/3)	ユアン (5/3)	ロス (5/2)	フランツ (5/3)		
10A	ヒーニアス	ジスト (15/3)	ヴァネッサ (10/3)	ターナ (25/3)	ヨシュア (0/2)	ラーチェル (5/2)	エイリーク (10/2)	
10A	ジスト	ヒーニアス (15/3)	テティス (30/4)	マリカ (20/3)	サレフ (25/3)	ヨシュア (15/3)	ロス (0/3)	
10A	テティス	ユアン (25/3)	ジスト (30/4)	マリカ (10/2)	レナック (5/1)	アスレイ (10/2)		
10A	マリカ	ターナ (10/2)	テティス (10/2)	ジスト (20/3)	ヨシュア (10/3)	コーマ (0/2)		
11A	ラーチェル	ドズラ (25/3)	レナック (10/2)	ヨシュア (5/2)	エイリーク (10/2)	エフラム (5/3)	ヒーニアス (5/2)	
11A	ドズラ	ラーチェル (25/3)	ミルラ (0/2)	レナック (10/2)	ユアン (0/3)	ガルシア (10/2)		
12A	サレフ	ミルラ (30/3)	ユアン (15/3)	ジスト (25/3)	エイリーク (5/2)			
12A	ユアン	テティス (25/3)	サレフ (15/3)	ドズラ (0/3)	アメリア (5/3)	ロス (5/3)		
13A	クーガー	デュッセル (10/2)	ターナ (0/2)	ナターシャ (5/2)	アスレイ (5/2)	ゼト (0/2)		
14A	レナック	テティス (5/1)	ラーチェル (10/2)	ドズラ (10/2)	コーマ (5/2)			
15A	デュッセル	クーガー (10/2)	アメリア (10/3)	ノール (0/2)	エフラム (30/3)			
15A	ノール	ナターシャ (10/2)	デュッセル (0/2)	ルーテ (5/2)				
16	ミルラ	サレフ (30/3)	ドズラ (0/2)	エフラム (10/4)				
17	シレーネ	カイル (5/3)	ヴァネッサ (20/3)	モルダ (10/2)	ギリアム (20/3)	ターナ (20/3)		





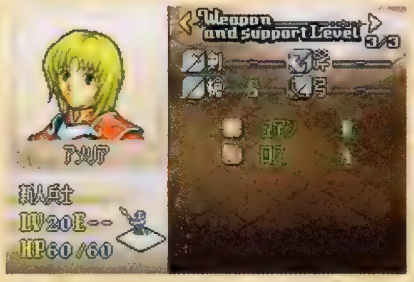


注：以上加入章节是指女主角路线，表中的每回合友好度增加值是指站在一起的情况下。支援等级分为三级，分别是 C（81～160）、B（161～240）、A（241～），而每位同伴最多可进行 5 次支援对话，也就是只能够达成 A+B 或者 A+C+C 等支援情形，而无法同时与两位同伴达到 A 级支援。

三.支援效果表

属性	级别	攻击	防御	命中	必杀	回避	必杀回避
炎	A	1.5	0	7.5	7.5	7.5	0
	B	1	0	5	5	5	0
	C	0.5	0	2.5	2.5	2.5	0
风	A	1.5	0	7.5	7.5	0	7.5
	B	1	0	5	5	0	5
	C	0.5	0	2.5	2.5	0	2.5
冰	A	0	1.5	7.5	0	7.5	7.5
	B	0	1	5	0	5	5
	C	0	0.5	2.5	0	2.5	2.5
雷	A	0	1.5	0	7.5	7.5	7.5
	B	0	1	0	5	5	5
	C	0	0.5	0	2.5	2.5	2.5
理	A	1.5	1.5	0	0	7.5	7.5
	B	1	1	0	0	5	5
	C	0.5	0.5	0	0	2.5	2.5

属性	级别	攻击	防御	命中	必杀	回避	必杀回避
光	A	1.5	1.5	7.5	7.5	0	0
	B	1	1	5	5	0	0
	C	0.5	0.5	2.5	2.5	0	0
暗	A	0	0	7.5	7.5	7.5	7.5
	B	0	0	5	5	5	5
	C	0	0	2.5	2.5	2.5	2.5



实际支援效果是双方属性在该等级的增加值之和，也就是说，炎属性和光属性的同伴达到 A 级评价时，实际效果为攻击+3、防御+1.5、命中+15、必杀+15、回避+7.5，其余可类似计算。注意要有支援效果的话，还得相应的两人站在3格之内。

实用心得

一.通关后的奖励

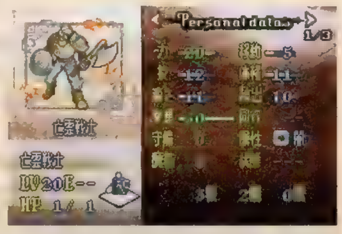
通关后在标题菜单中多了エクストラ一项，里面增加了支援会话以及自由地图。其中声音模式会收集在游戏中听到过的BGM，另外一些可是是相当让人怀念的，例如进入斗技场时的曲子。不过这次的声音模式没有了图片背景，不能不说是个遗憾。支援会话则可以查看已经达成过的支援对话，很多对话是非常有趣的。由于支援对话的收集是只要达成后记录过就可以的，大可达成支援后记录，然后再调记录和别人达成支援，如此循环，可快速收集支援对话。此外在讨伐魔物或者在塔、遗迹中的战斗同样是可以增加友好度的，利用这里可以方便地在初期就达成A级支援！

另外通关后还会有其它奖励，例如移动速度加快、在战场查看状况可看到多周目信息、查看个人情报时增加战绩显示，这些都是很实用的呢！

二.召唤特技的详细研究

使用“召唤”可召唤出一个可自己控制的亡灵战士，同时获得10点经验值。

1.亡灵战士的HP为1，属性为暗，物理防御和魔法防御均为0，受到伤害就会消失。



2.亡灵战士的等级和召唤的同伴等级一致，其余能力值随机改变，装备的斧也会随机变化，甚至还会遇到拿必杀斧之类的……

3.亡灵战士可无视地形移动，当然无法通行的障碍物（例如墙壁）等还是无法通过的。

4.亡灵战士的战绩同样会累计下来……

5.只有自己召唤出来的亡灵战士被打倒后才能召唤第二个。

6.由于召唤出来的亡灵战士需要身边的位置，如果周围都是同伴，那么就无法选择召唤指令。

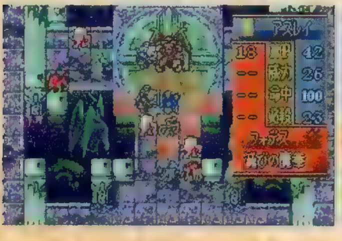
7.亡灵战士不会获得经验值，战斗时也不会有战斗画面，当然也不能和其他同伴进行物品交换。（太可惜了，否则就专门召唤出来卖斧头了……）

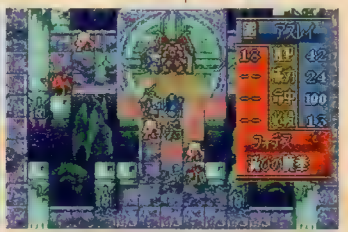
8.敌人会优先攻击亡灵战士，因此可以用来应付一些紧急情况。

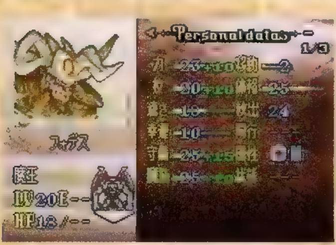
9.利昂的职业ネクロマンサー虽然在查看说明时没有相应解释，但是实际上也是有召唤特技的，而且召唤出来的亡灵战士要比普通的サマナー强，如上图所示。

三.特效的先后判定

看了下方的这几张图，是不是会觉得很奇怪呢？用威力更高的S级光魔法效果居然还不如使用A级光魔法……其实在GBA上的几作都有类似情况，原因就在于双神器本身附带对魔物武器威力×2的效果，而司祭的特技效果为对魔物武器威力×3。由于特效不会累计，而神器优先，因此用光之双神器攻击时只按照神器的特效计算，因此伤害值为25+17×2−35＝24，而用A级光魔法时伤害值则为25+12×3−35＝26，后者反而更高了。同样的理由可以解释以前作品中疾风之弓对飞龙无特效等情况，而本作中也还有神龙少女ミルラ（一般昵称小龙女，基本每作必有的loli龙……）的特殊情形，龙石同时有敌防御无视和对魔物特效的效果，但是后者优先，打魔物时有时候也会出现反而不如打普通敌人多的情况。







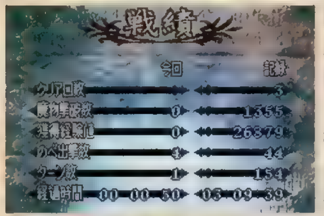
四.三角攻击

这是《FE》系列”的传统之一，在本作中仍然存在。注意由于本作中有了分歧转职系统，如果前两位天马骑士ヴァネッサ和ターナ都转职为ワイバーンナイト时就不能发动三角攻击。只有都转职为ファルコンナイト才可三人都能发动三角攻击；而如果只有一个转职为ファルコンナイト，那么只能由ワイバーンナイト来发动三角攻击，ファルコンナイト则无法发动。

五.自由模式的补充

自由模式下作战地点主要分为塔、遗迹以及讨伐地图上出现的魔物，前两者的大致情况可参看攻略的最后部分，而可加入的隐藏人物在那里也有详细叙述。注意有些隐藏人物加入时身上有强力的物品，例如ヴァルター就会携带飞行系防御弓箭特效的フィーリの守护；而ケセルダ也和第15章出现时一样有防御必杀的道具ホプロンの守护。至于商店则可自由访问，包括隐藏商店，其中的商品也增加了一些。

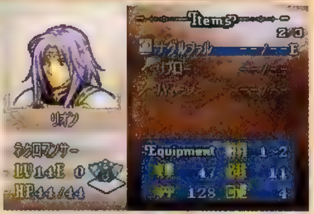
在塔或者遗迹中战斗时，完成一层后才可前往下一层，中途无法记录，当然也无法出外购物。如果选择退却或者完成一层后不再继续，那么会回到地图上，获得的物品和经验值都会保留，只是下次进入后还得从第一层开始。在这些地方菜单上还会多出战绩一项，可查看攻略这里的周目、打倒敌人数目、获得的总经验值等等，这些是累积的结果，而出击数、总回合数以及经过时间则是记录完成时最小的一个，有兴趣的话可挑战后三项的极限哦！遗迹的话还是相当有难度的。



至于自由模式下地图出现的魔物是随机的，每进出塔或者遗迹后都会随机变化，总数为三个。如果去打倒一个，或者在战斗中退却，都会使得该魔物在地图上消失。三个全部消失后会再次随机出现三个，如此循环。不过自由模式下金钱是个大问题，好武器都贵得很，提升能力的药品或者转职道具更是价格高昂。这里无法进入斗技场，即使前往有斗技场的地方和魔物战斗，也会发现商店、斗技场、村庄等设施都已经被毁坏……赚钱只有靠塔或者遗迹宝箱中的宝玉，另外敌人身上随机出现可掉下的高级武器或者贵重物品等也不可错过，其实最好的办法还是之前在斗技场赚个几十万再说，虽然这样后期也还是不够……

六.小心得

1.ルーンソード虽然有类似吸星术的吸血功能，但是也有自己的负面效果，那就是使用ルーンソード战斗时必杀强制为0，同时不会获得武器经验值。



2.通过遗迹三遍后加入的隐藏人物利昂身上带有超贵重的修理之杖，同时他装备的S级暗魔法比暗属性双神器还强，而且没有使用次数限制……推荐先卸下来给我方的暗魔法师使用。

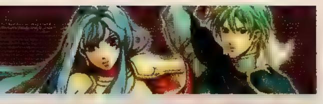
3.如果在设定里面将战斗情报窗口设定为详细情报的话，就不会显示特效的闪烁以及追击的×2等情况。

4.如果在遗迹的第十层胜利后遇到黑屏（一般是第二次到第十层），这并不是卡带的问题。遇到后可选择中断，然后选择从中断继续，这样就可以正常胜利而回到地图上了。

5.使用高等级的武器获得的该类武器经验值会上升，要练武器等级的话，就要尽量使用高等级的武器来战斗。而经验值跟使用武器的等级与次数有关，敌人多而弱的塔是个不错的地方。

FIREEMBLEM ファイアーエムブレム 聖魔の光石

全剧情地图攻略



玛基·维尔大陆，从太古时代英雄们将魔物消灭至今已渡过了800年平静的岁月，人们以从太古时代继承下来的“圣石”作为守护石，形成了一个个国家。

有着“武勇”称号的法德国王所领导的鲁内斯王国。

精通谋略的“贤王”本迪所领导的弗雷利亚王国。

有着绝世美貌被人称为“沙之女王”的伊修美娅所领导的夏巴娜王国。

正义感十足的“正教皇”曼塞尔所领导的宗教国家罗斯顿圣教国。

性格沉稳、善良的“稳健帝”温卡鲁德所领导的古拉德帝国。

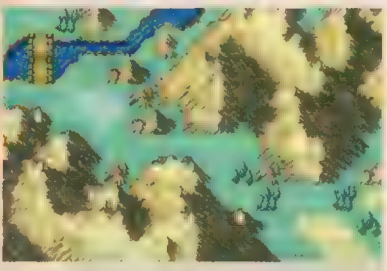
除了有着“圣石”的这五个国家之外，还有近些年才建国的商业国家——卡西诺共和国。在忘却了魔物的存在以及太古那场大战的现在，大陆正向着和平繁荣发展着。但是，大陆803年，大陆全土发生了突如其来的异变。

持有“圣石”的五个国家中版图最大的古拉德帝国突然向鲁内斯王国发动了进攻。对于长年处于同盟状态的古拉德帝国发起的进攻，地处内陆的鲁内斯王国虽然也进行了反击，但仍旧抵挡不住帝国的进攻，据点一个个地沦陷了。在这场战争中，为了扭转战局而出征的鲁内斯王子伊弗列姆也下落不明。而此时，乘势而进的古拉德帝国已兵临到鲁内斯王都的城下了。

序章 鲁内斯陷落

鲁内斯城内，传令兵带了皇帝温卡鲁德已率军攻破了城门的消息。见大势已去，法德（ファード）国王将自己的爱女艾瑞柯（エイリーク）叫到身旁，将祖传的腕轮交给了她，并让塞思（ゼト）将军护送她到长期与鲁内斯交好的弗雷利亚王国，而法德国王自己则留在这里和王国共存亡……

胜利条件：BOSS击破
BOSS：オニール
加入同伴：
エイリーク（开始时）
ゼト（开始时）



如果选“はじめて”模式开始游戏这关就是教学关了（选“はじめて”开始游戏的话之后几话都有教学内容，在此就不细说了），不太熟悉游戏的系统的新玩家可以在此熟悉一下战斗系统。如果是其它两个模式，则上下依次是普通模式和困难模式，可以自由行动。这一关敌人不多且都是使用斧子的，艾瑞柯一个人完全可以料理。把经验值全给她吧，至于初期英雄无敌的塞思大叔完全可以把武器拿下来当肉盾。

第1章 逃离之行

此时帝国军已攻陷了弗雷利亚王国边境的一座小城，可是弗雷利亚王国的公主塔娜（ターナ）却在这座小城中，没来得及逃出的她成了帝国军的俘虏。而路经此处的艾瑞柯为了更好地打击帝国，决定夺回这座被帝国军占领的小城。

胜利条件：城门制压
BOSS：ブレゲ
加入同伴：
フランツ（第2回合）
ギリアム（第2回合）
敌增援：
第3回合 战士×2
ソルジャー×1（地图右下）

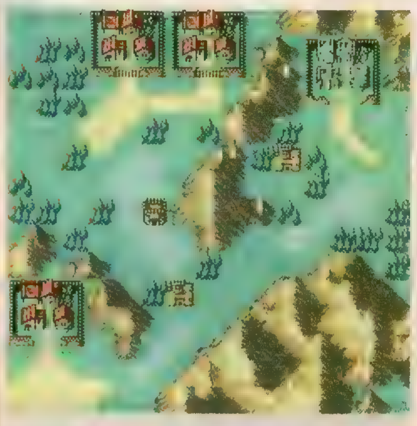
这关前期还是由塞思大叔做肉盾，艾瑞柯干掉几个斧兵，至于其它几个枪兵，因为武器相克的原因还是将他们交给新来的几位增援处理。增援的骑士佛郎滋（フランツ）成长不错，这关可重点练一下。敌BOSS是重甲，防御力较高，用艾瑞柯的刺突剑或是这关新加入的我方重甲基利亚姆（ギリアム）进行攻击。（总不能让塞思大叔去战吧……）

救出了塔娜公主，艾瑞柯和她一起到来了弗雷利亚王都。得知鲁内斯沦陷的本迪国王决定向帝国宣战，从他的口中艾瑞柯得知了兄长伊弗列姆（エフラム）已孤军深入到了帝国王都付近。为了救出兄长，艾瑞柯决定由南进军向帝国发动进攻。

第2章 应该保护的东西

边境线上的村子依姆是前往帝国的必经之路，但此时这个村子正被因为战乱而四处活动的山贼团袭击，为了保护村子，战士卡鲁西亚（ガルシア）和他的儿子罗斯（ロス）一起站了出来。

胜利条件：敌全灭
BOSS：ボン
加入同伴：
ロス（エイリーク说得，或是生存的话过关加入）
ガルシア（ロス说得，或是生存的话过关加入）
敌增援：
第3回合 山贼×2（地图左下村子上方）
取得的宝物：
左上村子1：赤の宝玉
左上村子2：とっこうやく
左上的村子：せいすい



关于从敌人身取得道具：查看敌人装备里面绿色的便是击败他可以得到的，道具的话可以固定得到，如是武器的话，则会得到敌人被击败时未装备的那一件（也就是说敌人有2件武器，会闪光的一定是他没装备的那把。）

首先先是用天马骑士将罗斯救过来，并用主角说得使其加入我方，至于卡鲁西亚，他很强，一时不用管他，之后让罗斯过去将他说得就行了。敌人基本上全是斧兵，艾瑞柯和拿剑的骑士足以对付了。最右边有个弓手，让天马骑士快速突击过去将其干掉。因为这关山贼会破坏村庄，所以还是要快速赶到左下方。（建议让塞思大叔冲过去当肉盾）另外，注意左边来的敌援军，别让他们偷袭了恢复人员。

第3章 波尔加岭的山贼

击退了山贼，艾瑞柯留在村子里准备休息一晚。夜里，艾瑞柯一个人想起了兄长，就在此时，一个年轻人撞了她一下便走开了。当艾瑞柯反应过来时，却发现父亲留给自己的腕轮不见了。沿路追踪，他们来到了刚才袭击村子的巴滋巴盗贼团的据点。就在此时，一名叫内米（ネイミー）的少女走了上前，从她的口中得知刚才偷了艾瑞柯腕轮的年轻人叫科玛（コーマ），是她青梅竹马的好友，科玛为了要夺回被盗贼团抢去的财物而只身前往了盗贼团的据点。

胜利条件：宝座制压
BOSS：バズバ
加入同伴：
ネイミー（开始时）
コーマ（ネイミー说得，或是这关生存过关后加入）
取得的宝物：
左上宝箱1：てつのやり
左上宝箱2：ておの
左上宝箱3：てつの剑
左下宝箱：てやり

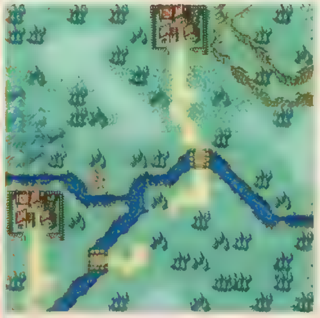
敌人还是以斧兵组成，剑对他们还是十分有效的，敌队伍中需要留心一个弓箭手和一个使剑的佣兵战士。BOSS因为拿着钢斧，所以攻击力不小，要小心应付。这一关拿塞思大叔做肉盾的战术还是行得通的。第1回合过后科玛就会在左上出现，所以要先把内米移动到楼梯处，这样也好在第一时间说得他。之后利用科玛打开所有宝箱就行了。

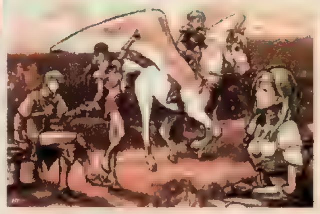
此时在帝国的王都，皇帝温卡鲁德召见了帝国的3将军，3位将军都对以前善良温和的皇帝下令攻打鲁内斯王国产生了疑问，但怎奈皇命难违，他们也只有服从命令。皇帝召见了3位将军后，便立刻下令再提升3位在对鲁内斯侵攻时立下战功的将领为帝国将军，从此帝国3将变为了帝国6将。

第4章 异形

一路南行，艾瑞柯来到了帝国的边镜线，但在穿越森林时，一些奇奇怪怪的生命体出现了艾瑞柯的面前。难道这些就是传说中的“魔物”？这到底是怎么一回事呢？抱着疑问，艾瑞柯开始了战斗。

胜利条件：敌全灭
BOSS：マミー
加入同伴：
アスレイ(开始时)
ルーテ(访问左下的村子，或是过关后加入)
敌增援：
第2回合　スケルトン×3（地图右方）
第3回合　ゾンビ×4（地图左上）
取得的宝物：
上方的村子：てつのおの





这一关就可进入人员编成界面了。第一次和魔物们作战，魔物们的能力并不高，轻松便可对付，但数量却不在少数。小心眼球怪的远程攻击，另外魔物中有几个使用剑的，所以用枪对付它们会很轻松，至于BOSS则只是HP多一些罢了。这一关，可以让一些级别低的同伴练一下级，新加入的修道士阿斯雷（アスレイ），他的光魔法对魔物战时十分有利。至于另一位同伴天才魔导士露迪（ルーテ），可砍倒古木后搭桥前往左下村庄访问。她的成长率不错，可重点培养，此外她的支援对话也总是很搞笑的……

第5章 帝国之影

通过了森林，艾瑞柯到来了两国边境的塞雷非由城，而此时在城中，帝国守将已得知了艾瑞柯将要前来，并在此布下了重兵，另外城内的帝国兵还在抓捕一名叫做娜塔夏（ナターシャ）的修女。娜塔夏是帝国神殿的神官，为了救她，艾瑞柯与城内的守军展开了激战。

胜利条件：BOSS击破
BOSS：ザール
加入同伴：
ナターシャ(开始时)
ヨシュア(ナターシャ说得)
敌增援：
第2回合　山贼×2（地图右下）
第6回合　山贼×2（地图右方）
第8回合　山贼×2（地图右上）
取得的宝物：
右下的民家：龙のたて
斗技场左面的民家：秘传の书
斗技场下面的民家：アーマーキラー
左上的民家：たいまつ

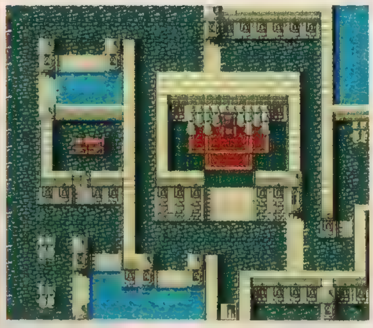
此关要针对敌不同的兵种安排使用不同武器的人员进行攻击。可先不必进攻敌人密集的中央部分，建议由天马骑士带一组人从左面小道前进，当然那里有个弓手，为了天马的安全还是快速解决为好。战斗中，会出现一帮山贼，要尽快击破他们。说得剑士约书亚（ヨシュア）时，要用一个强力的人员将他吸引过来，此时塞思大叔又有用了，毕竟他的强大，前期是没人伤得到他的，不装武器的话足够把约书亚引过来了。说得约书亚后就开始清扫敌兵，有兴趣爱四点的玩家不要放过这关的斗技场。BOSS防御力不低，用破甲的武器和魔法对付其能有很明显的效果，实在不行，拿着必杀剑的约书亚也可以发动必杀来解决他。过关后如果没有村庄被毁，可以得到魔法系职业的转职道具导きの指轮。

战后，从娜塔夏那里艾瑞柯得知了帝国皇帝近期的一系列奇怪的举动。处死大神官、毁掉国家的圣物“圣石”，得知了这些后，艾瑞柯发觉整件事似乎不是单纯的战争这样简单。

第5章外传 不能动摇的心

此时的伊弗列姆王子正独自在帝国境内苦战，已是弹尽粮绝的伊弗列姆决定带着残存的兵力进行一场背水之战，夺下南面的水之都伦巴尔。

胜利条件：宝座制压
BOSS：ゾンク
加入同伴：
エフラム(开始时)
カイル(开始时)
フォルデ(开始时)
オルソン(开始时)
取得的宝物：
宝箱1：とっこうやく
宝箱2：キラーランス



敌众我寡的一仗，但好在我方4人实力都不错，所以难度也不是太大。因为没有恢复人员，所以仅有的恢复药就显得十分重要。圣骑士奥鲁森（オルソン）能力不错，但因此人以后不会加入，所以他在这关中的生死便显得无关紧要了，反正不论如何过关前一定要把他身上的道具、武器换过来。伊弗列姆只能使用枪所以不要让他碰上斧兵，对付骑兵时使用他的专用武器可以作到一击必杀。我方人少，切勿孤军深入，不过在通过直达大厅的狭道时，可以兵分两路行动。另外，小心增援的敌魔法师，毕竟我方都是骑士单位，魔防不高。至于开宝箱和门的钥匙则在一些敌兵身上。

攻陷了水之都，但敌人的增援很快就到了，看着帝国6将之一的“月长石”维鲁塔（ヴァルター）率领着的蛇龙骑士团，伊弗列姆意识到自己中了埋伏……

第6章 憎恶的泥泞

进入了帝国国境，为了避免和帝国军遭遇，艾瑞柯一行人决定从人烟稀少的小路进军。但是艾瑞柯一行人的动向都被帝国军所掌握着。

胜利条件：BOSS击破
BOSS：ノベラ
敌增援：
第4回合　ソシアルナイト×3（地图左下）
第7回合　蜘蛛（人质上方的山中）
取得的宝物：
下方的村庄：どくけし

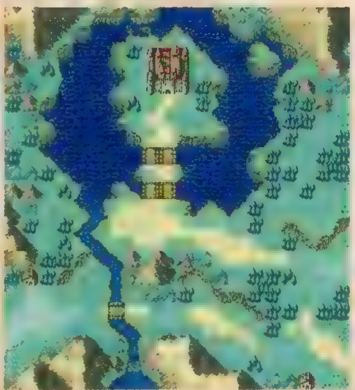
因为下雾，所以视野并不是太开阔，尽量使用盗贼在前开路，另外也可用上一关得到的火把和买到的照明杖。敌人并不是太强，只是因为视野太窄，我方不要有人单骑突入。BOSS在右上方，右下的人质由天马赶过去救。这关也会有魔物出现，但仍旧不强，不过它会出现在人质附近，所以天马骑士要火速前去救援。人质全存活过关的后获得オリオンの矢，如果飞马较弱的话就全军向右上方前进，尽快击倒BOSS结束战斗。

从敌人处得知了兄长被困于水之都伦巴尔，为了救出兄长，艾瑞柯与塞思一起率军向着水之都伦巴尔发起了进攻。

第7章 水城伦巴尔

艾瑞柯第一次与帝国军正面交锋，只有攻陷了水之都伦巴尔这座天然的要塞才能救出被困的兄长，为此艾瑞柯已将生死置之于度外。

胜利条件：城门制压
BOSS：マーレイ

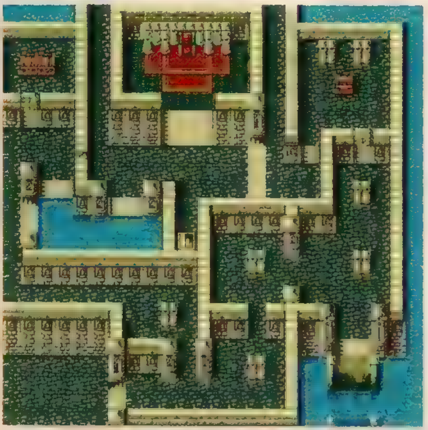


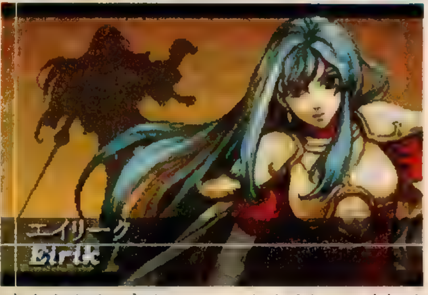
这一战难度也不大，但是敌人有弓手又有弩架，所以如果要出击天马的话，那就要小心一些了。先派一个较强的人员消灭西边狭道中的敌人。大部队则层层向东压进，将东边敌人消灭后，再进攻中央城池。这关的弩架我方弓手也可使用的，如果有兴趣可以出击弓手，让她上去试试。敌BOSS是个骑士，能力不错，但不可间接攻击，所以我方可用弓手和魔法师将其屈死。

第8章 陷阱，以及

突入城内的艾瑞柯遇到了自称逃了出来的奥鲁森将军，但塞思却对他充满了怀疑。正当他要带艾瑞柯进城时，塞思突然要奥鲁森将武器交由他保管。面对塞思的种种质问，奥鲁森不能自圆其说，终于露出了他的本意，原来他已投靠了帝国，伊弗列姆被困也是他放出的假消息，而此时的艾瑞柯已中了圈套，被困在了城中。

胜利条件：宝座制压
BOSS：ティラード
加入同伴：
エフラム（第2回合）
カイル（第2回合）
フォルデ（第2回合）
敌增援：
第5回合 ソシアルナイト×3（地图左下）
第7回合 盗贼（大厅下方的楼梯口处）
第11回合 魔道士×2（地图上方）
取得的宝物：
左上宝箱1：ぎんの剑
左上宝箱2：天空のムチ
右上的宝箱：天使の衣





这关的敌人以重甲居多，多拿一些破甲的武器，魔法系角色也尽量全部出击，地图上有几个宝箱，想取得的话我方盗贼一定要出击。第2回合时，伊弗列姆带着两名骑士出现在地图左下，让他们负责左边的小部分敌人，右边的则交给艾瑞柯的大部队。伊弗列姆要是从左上进军的话就需要打破墙壁前进。BOSS防守与魔防均很高，不想麻烦的话就让伊弗列姆装备专用武器将其干掉。另外，第7回合时在BOSS所处的大厅下方的楼梯口处会出现一个敌盗贼，他会和我方争抢宝箱，把他干掉之前，最好是先把他身上的盗贼钥匙偷过来。

兄妹二人回到了弗雷利亚城，在军事会议上，众人推测出了帝国发动战争的目的，就是为了要毁掉五颗圣石。而从伊弗列姆救回来的龙族幼女米鲁拉（ミルラ）那里也得知了帝国中有一股不详之力正在流动。就在此时，弗雷利亚王国的圣石也已被帝国的“虎目石”凯塞鲁塔（ケセルダ）和“萤石”塞莱娜（セライナ）两位将军破坏了。

感到事态紧急的本迪（ヘイデン）王决定联合其它国家一起对抗帝国，就这样王子比尼阿斯（ヒーニアス）王子前往夏巴娜王国，与其交涉同盟，艾瑞柯则前往罗斯顿圣教国，将现状告之“正教皇”曼塞尔。至于伊弗列姆则准备率领主力军，由西海岸直接进攻帝国，两条路线玩家可自选其一。此外本关后出现ヴェルニの塔，这可是较弱小同伴练级的好地方呢！

エフラム路线

第9章 利格巴尔多要塞

由西进攻帝国的伊弗列姆，第一战便是要攻下有着“数攻不落”之称的利格巴尔多要塞。而此时在帝国的王都，皇帝给予了帝国6将不同的任务，负责抵挡伊弗列姆军的便是帝国资历最老的将军同时也是伊弗列姆枪术老师的“黑耀石”迪塞尔（デュッセル）。对战争产生疑问的迪塞尔多次向皇帝提出对于帝国有利的提议，但皇帝不仅听不进他的劝阻，还对他的忠心产生了疑问。

胜利条件：宝座制压
BOSS：ゲブ
加入同伴：
アメリア（エフラム或是フランツ说得）
ターナ（开始时）
敌方增援：
第7、8回合：ソシアルナイト×2（地图上方）
第13回合：ソシアルナイト×4（地图右方）
取得宝物：
宝箱1：2500G
宝箱2：覇者の证
宝箱3：レスト

很头疼的一关，敌人的数量很多，虽然能力并不强，但占据的位置极其恶心，一上来就有躲在墙后使用催眠杖的神官，好在命中率不是很高，不过主力队员一旦中招陷入瘫痪就很麻烦了。进入要塞最大的难点在于通过第一个过道时要应付两边的弓箭手和魔道士，同时中央还有迎面而来的佣兵、重甲以及上方增援过来的骑士，最好用回避高的角色如约书亚等堵住上方的路，再利用间接攻击快速解决两边的敌人，新人兵士阿梅利亚（アメリア）可以用伊弗列姆或是佛郎滋说得，与女主角路线不同的是，本关她是不会撤退的，因此要在这里让她加入。只要顺利通过第一个过道，上方的敌人数量不多，可以从容取走里面的宝物，而被关在牢房内的塔娜放不放出来都无所谓。右边王座附近也有一名用催眠杖的神官，不过这个时候即使睡下一两名同伴也无关痛痒，实在觉得不爽，就用左上角宝箱内的レスト解咒吧。13回合时出现另一批增援，又是送经验的。BOSS让主角用刚拿到的アクスバスター很容易就能击倒。

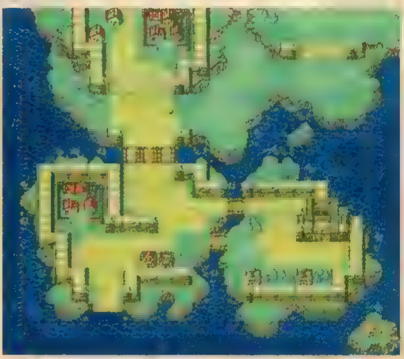
战后，从捕获来的敌人小队长那里伊弗列姆得知，向皇帝进言要发动战争的竟然是自己的挚友利昂（リオン）王子……对于伊弗列姆来说这是个很大的打击，但现在这种情况，他更不能迷惘，他要去问问皇帝，问问利昂，为什么要发动这场无意义的战争。

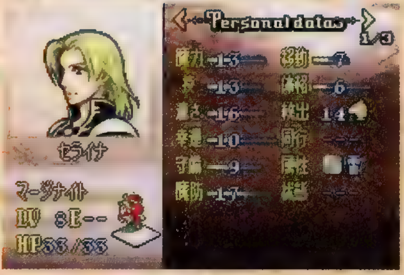
帝国王都中，皇帝单独召见了塞莱娜将军，并对她下达了杀掉反逆者迪塞尔的命令……内心矛盾的塞莱娜并不相信迪塞尔真的会叛变，但皇命在上……内心几经斗争之后，忠与义，她选择了前者……

第10章 不忠之徒

在港口城市贝斯罗，迪塞尔将军已布好了阵势等待伊弗列姆的来到，也就在此时塞莱娜来到了这里开始执行皇帝交给她的特殊命令。

胜利条件：デュッセル生存10回合或BOSS的击破
BOSS：ベルナ
加入同伴：
デュッセル（エフラム说得，或是这关生存过关后加入）
クーガー（ターナ说得，或是デュッセル说得加入）
敌方增援：
第3-5回合：佣兵×2（城门附近的回复点）
第6回合：佣兵×2（城门附近的回复点） ソシアルナイト×5、トルバドール×1（地图右上）
第7-8回合：佣兵×2（城门附近的回复点）
取得宝物：
上方的村庄：トーチ
左下的村庄：英雄の证





又是特定生存的章节，左下角的NPC除了迪塞尔之外都十分消极，只要受伤就会使用药品，而且能够攻击到他们的只有左上角海域里的长程弩船和下方过来的几个海贼，因此不会有什么生命危险。我方最主要的任务就是说得敌方的龙骑士库加，第4回合敌人行动时他才会移动过来，要算好距离快速上前说得

他。中央的两个回复点会持续好几个回合佣兵增援，我方开始的位置处也会出现敌人援军，最好封锁住中间的两座桥以免遭受夹击。包括库加（クーガー）在内的飞行部队在行动时要小心两艘弩船的远距离攻击，好在它们的命中很低而且耐久只有5，基本不会造成很大的威胁（击倒左上的那艘还能得到一本秘传の书）。由于部队缺乏回复系人员，及时用道具回复是必需的，魔法系角色仍然是攻击的主力，采取消减敌方的HP再由近战角色给予最后一击的方式可以很好地避免无谓的消耗。地图上的商店也及时地提供了物资补给。至于BOSS，即使击倒也不会得到任何物品。过关后NPC角色全部生存的话还可以得到骑士の勋章。

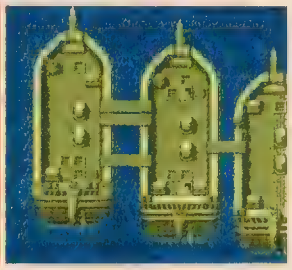
因为塞莱娜将军另有任务在身暂离开了战场，这样及时赶到的伊弗列姆才得以救出了被困的迪塞尔将军。从迪塞尔口中得知，皇帝性情大变的一些原因，是与利昂王子以及一颗“魔石”有关。为了探明事情的真相，迪塞尔决定和伊弗列姆同行一同前往王都。

第11章　幽灵船

回到王都的塞莱娜，又奉利昂王子之命前去寻找世间无二的“龙石”，离开大厅后，塞莱娜隐隐感觉利昂王子身上发生了什么事。

而伊弗列姆那边，他们已乘上了船，向着帝都驶去。但此时，海上下起了大雾，在他们的面前隐约出现了一条没有人乘坐的大船。

胜利条件：敌全灭
BOSS：デスガーゴイル
加入同伴：
ラーチェル（エフラム说得，或是这关生存过关后加入）
ドズラ（ラーチェル说得，或是这关生存过关后加入）
敌方增援：？？？



大雾弥漫，我方即将面对的又是大堆的魔物。一开始就应当用火把或照明杖照亮部分区域。第2回合开始，魔物们乘坐的船只靠过来，但双方都只有飞行部队可以主动发起进攻。由于视野所能看到的范围有限，因此无法准确判断增援部队的种类和数量。第3回合时，连接两艘船只的木板终于放了下来，强

力同伴应当尽快堵住敌人，但不要贸然冲上对方的甲板，大量的骷髅和丧尸对现在的我方还是很有威胁的，一个个引诱过来是最安全的方法，对方的ガーゴイル要优先解决，直接用飞行系上去砸，不要让它们有机会攻击到较弱的同伴。第5回合，另一艘船出现，拉切尔和德滋拉作为我方援军登场，不过他们附近的敌人并不多，德滋拉就不用说了，眼球怪ビグル对于魔法防御极高的拉切尔（ラーチェル）也构不成什么威胁，更何况她身边还有个勇猛无敌的狂战士德滋拉（ドズラ）。伊弗列姆本关可以说是所向披靡，直接过去说得他们吧。同时，包括敌方BOSS在内的几名敌人也从画面左方出现，飞行部队和弓箭手上去伺候吧，没什么难度，只要注意魔防较低的库加不要被眼球怪盯上。基本上7～8回合左右就能全灭敌人了。

第12章　登陆，泰泽海港

在海上和罗斯顿圣教国的拉切尔公主一起击败了袭来的幽灵船，但下了船在泰泽港口却遭到了帝国军的袭击。

胜利条件：BOSS击破
BOSS：サイクロプス
加入同伴：
ユアン（访问左上的民家）
マリカ（ユアン说得）

一看敌人的数量就有些不耐烦的感觉，第2回合一开始凯塞鲁塔会撤退，同时再次出现大批魔物。还是兵分两路，都须配备回复系人员，暗魔道士是比较头疼的敌人，尽可能一次性解决。有了前几次的经验，对付魔物们已经不再是什么难事。先把附近甲板上的敌人全部消灭再登陆上岸，采取个个击破的办法并利用飞行部队的高机动性将岸上的魔道士和弓箭手一一解决，本关不会再有其他增援出现，可以大胆前进。访问上方的民家，见习魔道士由安（ユアン）会加入成为同伴，BOSS周围敌人并不是很多，但需要说得敌方的女剑士真理香（マリカ），由于由安的移动力不够，必须先让防御力强的角色上去将真理香引诱下来，她手上的シャムシール可不是闹着玩的，不过考虑到她本身也并不十分经打，安全起见最好先卸去装备。最后的BOSS独眼巨人又是废柴，随意蹂躏吧。再有就是本关的斗技场仍旧为您开放……这是男主角路线最后的斗技场了。

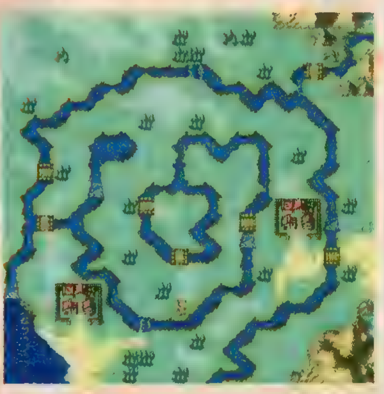
帝国军中竟有魔物，战斗后的伊弗列姆更加相信了皇帝突变和魔物出现必然有着联系。而当他缓过神来时，却发现一直跟在自己身边的米鲁拉不见了……此时的米鲁拉已感应到自己的龙石独自向东前去了……

第13章　萤石的誓言

塞莱娜找到“龙石”的同时也碰上了想要寻回“龙石”的米鲁拉……虽然知道米鲁拉是伊弗列姆军中的人，但塞莱娜还是很友善的对待了她。米鲁拉天真无邪的话语，使塞莱娜打开了心扉，说出了她所持有的那颗“萤石”的来历：“这是我成为将军那一天，陛下赐给我的……这是成为帝国将军的证明，也是帝国最宝贵的宝石。每当看见它，我就会想起陛下充满了慈爱的微笑。我出身贫寒，一年冬天父母为了过冬要把我卖掉，就在那个时候，陛下为了救助我们这小村子，押运着粮食来到了这里，虽然在很多人眼里，一个皇帝亲自来这样的一个小山村是件很愚蠢的事，但自那时起，我就立志成为一名骑士，为了帝国，也为了陛下……”

战斗开始了，塞莱娜留下了“龙石”将米鲁拉放回了伊弗列姆处，虽然米鲁拉不想看着塞莱娜与伊弗列姆开战，但是双方都有着自己所要坚持着的信念。这场悲剧之战在所难免……

胜利条件：敌全灭
BOSS：セライナ
加入同伴：
ティティス（开始时）
ジスト（开始时）
敌方增援：
第3-4回合：ペガサスナイト×3、山贼×1（地图下方）
第5回合：ペガサスナイト×3（地图下方）
第6回合：ペガサスナイト×1（地图下方）
第7、8回合：海贼×1（地图左下）
取得宝物：
左下的村庄：Mシールド
右方的村庄：魔よけ



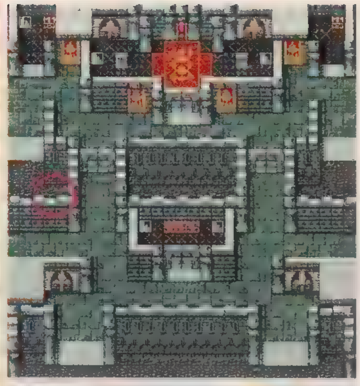
具有相当难度的一关，敌人数量依旧惊人而且配置非常好，开始时佣兵吉斯特（ジスト）和舞娘特缇斯（ティティス）就会加入我方并出现在地图右边，他们要应付右侧的骑士和斧男并不困难。而左边的主力部队则要面对敌方BOSS塞莱娜强大的远程雷魔法的攻击，飞行部队此时也不可操之过急，应当先派回避率最高的角色利用森林地形慢慢消耗掉BOSS的魔法（耐久5），同时，地图下方会出现敌方的天马骑士，不必和他们硬拼，只要摆好阵型慢慢等它们靠近再攻击即可，不必担心下方的海贼，正常情况下他们是没有机会破坏村庄的。等BOSS的魔法耗完了就轮到我们大举反击了，沿途的敌人并不很强，敌人的催眠杖也阻止不了我们前进了。注意打到这个时候，右面吉斯特的武器应该已经消耗光了，这时两人应当躲在森林里回避对手的攻击，HP不多时就吃药，而飞行部队在访问完左下的村庄之后应当火速前往支援，这里的敌人还会送上不少的好东西。当主角接近BOSS时会发生对话，面对伊弗列姆的苦心劝说，塞莱娜似乎并不领情，这就是信念吧。没办法，只好对不起了（还是有点于心不忍啊）。

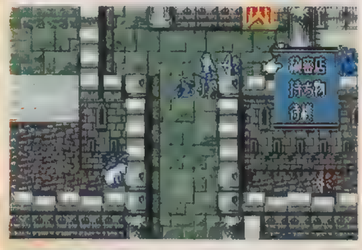
战争是无奈的，伊弗列姆为了自己的信念而战，塞莱娜为了自己的忠义而战，不论胜败，两人都不曾后悔……但是，这场战斗、塞莱娜的死却在米鲁拉幼小的心灵上留下了深深的刻印。

第14章　父与子

米鲁拉回到了伊弗列姆身边，塞莱娜没有利用人质，堂堂正正战斗的骑士道精神使伊弗列姆为之震撼。为了能使她瞑目，为了解开这一系列的谜团，伊

弗列姆向着帝国王都发动了总攻。





胜利条件：宝座制压
BOSS：ヴィガルド
加入同伴：
レナック（ラーチェル说得加入，用エフラム说得的话需要花费10000G）
敌方增援：
第2回合：战士×2（地图左方）
ソルジャー×2（地图右方）
第3回合：佣兵×2（地图右方）
ソルジャー×2（地图左方）
第4回合：剑士×2（地图右方）
アーマーナイト×2（地图左方）
第7回合：魔道士×2（地图左上）
シャーマン×2（地图右上）
第8，9回合：魔道士×2（地图左上）
シャーマン×2（地图右上）
シャーマン×2（中央的阶梯）
取得宝物：
宝箱1：スレンドスピア
宝箱2：ハルベルト
宝箱3：导きの指轮
宝箱4：ハマーン
宝箱5：天使の衣

本关的地形十分对称，但通向上方的路却并不复杂，开始我方部队被分成两部分，只要一路将看门的敌人打倒得到门钥匙就能前进了。中间门内有3个宝箱可以先不急着开，集中兵力专心应付上方门前及两侧的增援部队，虽然敌人的数量不少，但大多不强，像主角、约书亚这样的角色完全可以独当一面，值得注意的是中间几名拿长弓的箭手以及门后使杖的司祭。同女主角路线一样，右上角出现的强盗雷那克（レナック）可以用拉切尔或者德滋拉说得，当然，不在乎钱的话伊弗列姆也可以说得，他的最大价值当然是那张会员卡喽。开门之后王座附近的两个用混乱杖的德鲁依是最麻烦的了，解咒之杖是必须的，另外第7回合开始出现的魔道士增援也要小心应付，在这里，稳扎稳打，计算好对方的射程是相当重要的。解决了周围的敌人接下来就是美妙的购物时间了，秘密商店里出售的物品一如既往地贵，量力而为吧。同时不要忘记下方门内的3个宝箱，里面可是有很贵重的物品的。至于最后的BOSS用主角的星级武器可以轻松干掉。

皇帝温卡鲁德的尸体一瞬之间化成灰烬、已变得不似从前的利昂，这些都让伊弗列姆大为不解，就在这时，从地牢中救出的暗黑魔法师诺鲁（ノール）给了他一些答案。原来皇帝温卡鲁德早在一年前就已驾崩，利昂为了使父皇复活便开始研究“圣石”之力。后来利昂成功了，他从保存着“圣石”的“火焰之纹章”中将魔力单独提出来，制成了“魔石”，以此将皇帝温卡鲁德成功地复活了。但同时，利昂毁掉了一同提出来的“圣石”并且还要毁掉其它的4块圣石。随后，利昂便控制着复活了的皇帝开始向各国发动进攻。

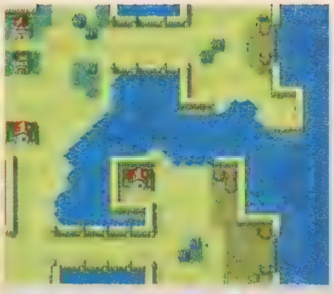
在诺鲁的指引下，伊弗列姆取得了古拉德帝国的“双圣器”。（“双圣器”是太古建国英雄所留下来的，五个国家每个国都有两把）制压王都后，伊弗列姆刚想返回弗雷利亚，但此时却传来了噩耗：艾瑞柯一行在夏巴娜王国受到了“月长石”、“虎长石”两名帝国将军的攻击，已经将要抵挡不住了……

エイリーク路线

第9章 背后的刃

想要前往罗斯顿圣教国就要经过新兴的卡西诺共和国，因为卡西诺共和国和弗雷利亚王国是同盟关系，所以艾瑞柯也认为在这里不会有任何危险。在港口艾瑞柯除了遇到了偷跑出来的塔娜公主，还碰到了前来暗杀她的杀手们……

胜利条件：敌全灭
BOSS：ビンクス
加入同伴：
ターナ（开始时）
アメリア（エイリーク或是フランツ说得）
敌方增援：
第2回合 海贼×1（地图左上）
第3回合 アーチャー×2（地图右下）
魔道士×1、佣兵×1（地图左上）
第4回合 战士×2（地图右下）
佣兵×1、ソルジャー×1（地图左上）
第5回合 魔道士×2（地图右下）
アメリア、ソルジャー×3（地图左下）
取得宝物：
右下的村庄：レイピア
左方的村庄：龙のたて



遭遇战，如果之前角色培养得不够理想，那么本关将具有相当的难度。敌方兵种配置十分全面，而且数量众多，进攻也比较积极，不断出现的来自各方的增援部队更是时刻威胁着我方人员。由于一开始地图中央水域中以及第二回合左上方出现的海贼会分别以破坏左右的两座村庄为目标，应当派机动性高的部队快速前往予以解救，其中右下村庄附近聚集的大量弓箭手会给飞行系部队造成很大的麻烦，应当让瓦内莎一开始就直接冲下去解决海贼（塔娜不行，实在是弱得可以，登场时携带的武器也够次的），还可以顺便得到霸者之证。同时主力部队则通过左边的桥向下前进，间接攻击的阿斯雷等人将在此刻发挥很大的作用，如果没有把两名回复人员都派出场的话，就不要吝啬药品，不然很容易使角色阵亡。左上方的商店中可以买到许多不错的武器、魔法书和杖，不可错过。第5回合，阿梅利亚会带着3个杂兵在左下方出现（其实自己也够菜的），用艾瑞柯或者佛郎滋可以说得她，她会在第九回合结束时撤退，实在不能说得也不要紧，以后仍然有机会让她加入！（注意我方靠近之后她是会主动攻击的，可别不小心杀了）部队集结之后就剩下一些摧枯拉朽的工作了，敌人身上还能得到不少好武器，最后鱼肉宪那个傻乎乎的BOSS过版，过关后得到天使之衣。

战后，从杀手的口中艾瑞柯得知了原来雇人杀她的竟是卡西诺共和国的长老巴普罗，看来对于艾瑞柯来说卡鲁奇诺共和国也并不怎么安全。

第10章 卡西诺的内乱

前往夏巴娜王国的比尼阿斯王子遭到了敌人的伏击，卡西诺共和国突然的异变也让艾瑞柯腹背受敌，为了救出被围困的比尼阿斯王子，艾瑞柯只得放弃前往罗斯顿圣教国而转南向夏巴娜王国进发。

胜利条件：城门制压
BOSS：パブロ
加入同伴：
ヒーニアス（エイリーク或ターナ说得，或是这关生存过关后加入）
ジスト（ヒーニアス或テティス说得，或是这关生存过关后加入）
テティス（ジスト或是ヒーニアス说得，或是这关生存过关后加入）
マリカ（ジスト说得）
敌方增援：
第2~5回合 山贼×2(地图右方山中)
第9回合 ペガサスナイト×4、ファルコンナイト×1(地图左下) ソシアルナイト×3、フォレストナイト×1（地图右下）

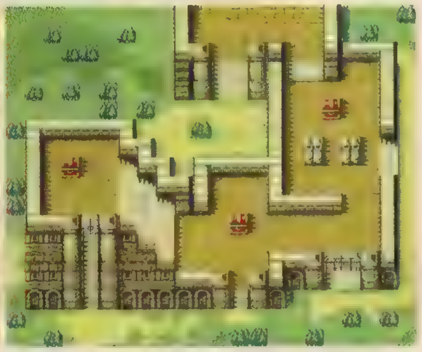
相比上一关要容易了许多，且有不少强力同伴可以加入，开始时下方要塞内的3名NPC角色能力很强，还带着伤药，南面的杂兵几乎不会对他们构成任何威胁，我方只需派艾瑞柯或塔娜在内的少量人员前去接应，然后一个个说得即可，他们身上还各带着一件好东西。主力部队则集中优势兵力攻打东面的城门，而从第2回合起右边山中出现的山贼增援将会为我们提供大量的经验值，即使像内米这样比较难练的角色也可以很舒服地依靠捡漏来升级。第4回合结束后，真理香及地图下方的敌人会蜂拥而至，只要注意神官手中的催眠杖，女剑

士真理香则可以由刚刚加入的吉斯特说得，她手中的シャムソール必杀超高，是相当强悍的武器（其实就是倭刀的翻版，属性完全一样）。第9回合时，左右两边还会出现一批增援部队，不过能力实在不够看，尤其是左边的天马骑士，用比尼阿斯的银弓加上舞娘的再动射起来跟什么似的……BOSS贤者的能力较高，不过对于此时的我方已经算不了什么了。至于本关的斗技场，有信心的玩家大可以去挑战。这也是女主角路线最后一个斗技场，推荐尽量赚钱。

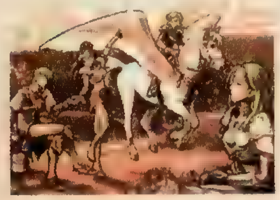
第11章 蔓延的黑暗

救出了比尼阿斯王子，为了避开卡鲁奇诺共和国的内乱，艾瑞柯决定经波卡拉山脉前往夏巴娜王国。

胜利条件：敌全灭
BOSS：ヘルボーン
加入同伴：
ラーチェル（エイリーク说得，或是这关生存过关后加入）
ドズラ（ラーチェル说得，或是这关生存过关后加入）
取得宝物：
宝箱1：秘传の书
宝箱2：ショートスピア
宝箱3：レスト



上一章刚刚取得的トーチ（照明杖）无疑是本章最有用的东西，成群出现的魔物使得防御力较低的同伴必须谨慎前进，飞行部队也必须时刻警惕来自骷髅弓箭手的威胁。开始就不妨让一名魔道士配合高回避的剑士从左侧向下前进，消灭包括BOSS在内的部分敌人，这样可以节省不少回合数，其余角色从右侧进入室内，尽量将魔物们一个个引过来消灭，切忌孤军深入，狮形魔兽モーサドゥーグ的速度、命中都很高，能力差的同伴很容易被追击而阵亡，注意保护。室外也有大量敌人等着我方，尤其是右下角的几只，更会"破门而入"，ガーゴイル的攻击力很高，并且使用枪系武器，用剑的艾瑞柯和真理香等角色需要注意，不过由于它们同样属于飞行系职业而被弓箭克制，因此利用间接攻击一口气消灭是上策！位于中央的两名NPC角色不会有任何危险，女主角可以从容说得他们。另外不要忘记开宝箱。值得一提的是，如果有同伴已经转职成为司祭的话，那么特技"魔物特效"会使得攻击对魔物系特效（武器威力×3），非常爽哦。总之本章只要步步为营难度并不高。



击败了山中的魔物，多次和艾瑞柯相遇的少女拉切尔得知了艾瑞柯此行的目的也加入到队伍中。很快他们便穿越了波卡拉山脉，来到了贤者扎莱夫的居处。

第二天清晨，正当扎莱夫要带艾瑞柯前往波卡拉之乡时，帝国6将之一的"日长石"古雷将军出现了，他误以为艾瑞柯等人屠杀了港口城市基利斯的居民，解释清楚后，他便让开道路放艾瑞柯一行人过去了。虽然古雷将军放过了艾瑞柯，但同样是帝国将军的"月长石"维鲁塔紧随其后出现了，维鲁塔因与古雷过去有过节，所以他便痛下杀手，以通敌之名杀害了古雷将军。望着古雷的尸体，维鲁塔狂笑着扬长而去。

第12章 静寂之村

在路上扎莱夫说起了关于波卡拉之乡的事，原来他们一直和龙人居住在一起。正当快要接近村子时，四周又出现了魔物，而扎莱夫则对这里竟然会出现魔物起了怀疑。

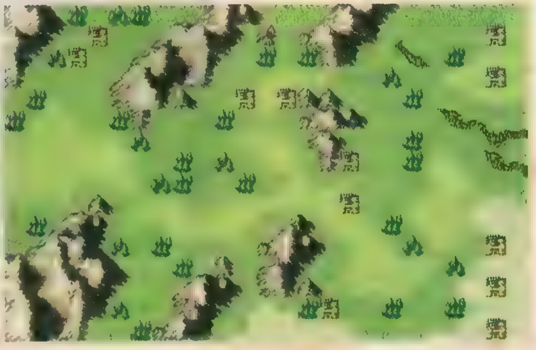
胜利条件：敌全灭
BOSS：マグダイル
加入同伴：
ユアン（访问左侧民家）
サレフ（开始时）
敌方增援：
第3回合：ガーゴイル×2（地图左下）
モーサドゥーグ×3（地图左方）
ガーゴイル×3（地图右下）
第11回合：ガーゴイル×4（地图左上）
取得宝物：
左方民家：Mシールド

又是和魔物们打交道的一关，大量的山地地形使得部队前进时会很拥挤，而两位天马骑士如果先前培养得好甚至已经转职的话本关将十分活跃，相对的，也必须时刻小心敌方大量飞行系恶魔的偷袭，尤其是几名回复系角色更是要重点保护。其他魔物则各有特点，モーサドゥーグ的命中、速度很高；蜘蛛和丧尸虽然移动缓慢但攻击力强；眼球怪的攻击是魔法属性；而新出现的半人马则有较高的移动力。不过我方此时的战力已经相当可观了，几名魔法系角色将发挥巨大的作用，全灭敌人只是时间问题。

在波卡拉之乡中，艾瑞柯知道了传说的真相。太古时代，人类曾经借助过龙人的力量打败了魔王，人类最终却忘掉了龙人的恩德，龙人族便只能居住在暗之森林中。而现在，原本居住在村中的龙人族后裔米鲁拉却下落不明。为了寻找米鲁那，扎莱夫决定和艾瑞柯一起前往夏巴娜王国。

第13章 哈密尔溪谷

帝国王都之中，古雷的弟弟库加得知了哥哥的死讯，维鲁塔则在一旁挑唆，说是艾瑞柯将古雷杀死。库加听后大怒，立刻冲出王都，骑上自己的飞龙向着艾瑞柯所在的方向飞去。而此时的王都之中，回荡着维鲁塔的狂笑声……



另一方面，艾瑞柯一行人终于来到了夏巴娜王国，在那里他们和夏巴娜王国军一起联合对抗已杀入夏巴娜国境的帝国军。不过此时的境况并不乐观，虽然艾瑞柯已得知兄长攻入帝国境内和罗斯顿圣教国的圣骑士团将要赶到，但同时也获得了卡西诺共和国巴普罗派的佣兵团将要从艾瑞柯的后方杀到的消息。

胜利条件：特定生存或BOSS击破
BOSS：アイアス
加入同伴：
クーガー（エイリーク说得）
アメリア（エイリーク或是フランツ说得，前提是第9章未说得）
敌方增援：
第2～5回合：佣兵×1、战士×1（左上的回复点）
第5回合：クーガー、ドラゴンナイト×2（地图左下） ソシアルナイト×5（右方的回复点）
第7回合：ソシアルナイト×5（右方的回复点）
第9回合：パブロ、山贼×4、魔道士×2、佣兵×2、ウォーリア×1（地图左方） ソシアルナイト×5（右方的回复点）

不断出现的大量增援部队使得本章也具有一定的难度。一开始就会和敌军正面接触，虽然敌人数量不少且分布集中，但如果人物能力足够强的话，完全可以在第5回合以前将BOSS击破（笔者第1回合把贤者扎莱夫放在最前面，第2回合开始时敌人已所剩无几），不过这样，第5回合增援的龙骑士库加就不会出现了（他身上的天空のムチ也无法得到），因此无论如何要等到他出现，用女主角说得之后才过关，另外如果之前在第9章没有说得新人兵士阿梅利亚的话，本关她会再次登场，用艾瑞柯或是佛郎滋均可说得，不过以她的能力就不要指望能在本关有什么作为了。如果贪经验值的话可以先不用理会BOSS（反正他也不会动），慢慢利用各处的回复点消灭接踵而来的大批增援部队。第9回合时，巴普罗会带人从画面左侧出现，他的远程光魔法会对魔防低的同伴造成很大威胁，要注意及时回复HP，不过反正只要坚持11回合，而且实在见势不妙也可以随时击破BOSS过关，因此不用担心会有人员阵亡。有能力的话要打倒巴普罗也不是什么难事。过关后得到5000大元。

罗斯顿圣教国圣骑士团的及时赶到也让艾瑞柯知道了拉切尔的真正身份，她就是"正教皇"曼塞尔的侄女，罗斯顿圣教国的公主，而得知了这个是此刻艾瑞柯最为惊讶的……（艾瑞柯语：这小娘要是生在别的时代，肯定会去参加地球保卫队。）与此同时，夏巴娜王都沦陷的消息也传来了，而据说率军攻陷王都的就是帝国王子、艾瑞柯的挚友利昂王子。

第14章 白沙之女王

担心女王伊修美娅“イシュメア”和“圣石”的安危，艾瑞柯火速赶往了夏巴娜王都，而在王都之中，夏巴娜的军团长卡卡迪尔却因爱生恨背叛了女王……

胜利条件：宝座制压
BOSS：カーライル
加入同伴：
レナック（ラーチェル说得，用主角说得的话需要花费9980G）
敌方增援：
第4回合：アーマーナイト×3（地图左下）
第5回合：アーチャー×1（中央的阶梯）
第6–8回合：アーチャー×1（中央的阶梯）
ソシアルナイト×3（地图右下）
第21–22回合：シャーマン×2（地图左方）
取得宝物：
宝箱1：導きの指轮
宝箱2：ソードバスター
宝箱3：ドラゴンスピア
宝箱4：スレンドスピア
宝箱5：エナジーリング
宝箱6：ハマーン

室内战总是比较麻烦的，出场时尽可能将强力魔法师都派上，多带一些可间接攻击的武器，遭到杂兵的隔空攻击而不能反击是比较郁闷的。开始我方可以借由左、中、右三个门进入宫殿，左边的守军相对较弱，走右边的话可以更快说得雷那克，不推荐走中间，狭窄的过道不但拥挤更会遭到中央的弓箭手和斧男们的狙击，不过三个门内都是有宝箱的，不要忘记打开。当然部队实力较强的话也可以考虑分兵三路以节约回合数，其中拉切尔一定要走右边的门，用她说得里面的雷那克可以省下9980G，他的身上还带着进入秘密商店必需的物品会员卡（メンバーカード），而且利用他的职业技能可以很方便地打开上方的宝箱，正因为如此，笔者也将科玛转职成了强盗（个人认为瞬杀并不是很实用的技能，况且本作中的剑士也是能转为刺客的）。第6回合开始出现的骑士增援并不是很强，留下一两名强力同伴断后即可。当行进至上方时要小心神官的混乱杖，一旦被混乱要赶紧用レスト恢复。BOSS周围的敌人并不多，可以轻松解决，玉座左上方绿色的空地处是秘密商店，记得让持有会员卡的角色进入，里面出售各种稀有武器、提升能力的物品以及转职道具，不过价格昂贵，如果之前没有在斗技场赚取大量资金的话就只有眼红的份了。BOSS的かぜの剑可以间接攻击，不过能力不是很强。

“虎目石”凯塞鲁塔杀死了伊修美娅女王并且破坏了夏巴娜的“圣石”。在女王临终前，她终于见到了自己失踪多年的儿子约书亚。纵然有千言万语，约书亚此刻也说不出口，而伊修美娅女王这位坚强的女性在对儿子说了声“对不起”后也离开了人世……

“国家贫穷，自己不得民心，意识到这些的我留下了一张纸条便离开了王宫……那时我就想着，总有一天我要变得强大，只有强大了才能回来保护好母亲和国民们。现在想想那时真的是十分愚蠢与幼稚，将国家重任全推给了母亲，自己却一个人逃开了……”

母亲的死令约书亚恍然大悟，他决定继承王位和艾瑞柯一起为了世界的和平而战。正在此时，夏巴娜王都燃烧了起来。

共通路线

注：15章开始，男、女主角路线基本是相同的，之前各自未收得的同伴也会自动加入（包括另一方的主角）。以下攻略为女主角エイリーク路线。

第15章 灼热的黄沙

从燃烧的夏巴娜王都冲出的艾瑞柯，制压了帝国王都匆匆赶来的伊弗列姆，杀死了女王的凯塞鲁塔，一直想杀死伊弗列姆抢夺艾瑞柯的维鲁塔。敌对双方4路军队在夏巴娜王都城外的沙漠中展开了会战。大陆历803年最长的一天开始了。

胜利条件：敌全灭
BOSS：ヴァルター、ケセルダ
加入同伴：
男女主角会合
敌方增援：
第3回合：ペガサスナイト×2（地图右上）
第4–5回合：ペガサスナイト×4（地图上方及右上）、ソシアルナイト×2（地图下方的回复点）
第6回合：ソシアルナイト×2（地图下方的回复点）
第8回合：シャーマン×3（地图上方） パラディン×1、ソシアルナイト×2、魔道士×3、战士×2、佣兵×1（地图左下角）
第9回合：シャーマン×3（地图上方）
取得宝物：
左下的村庄：マスターブルフ

7. メティスの书（提升角色的成长率）
8. キラーボウ

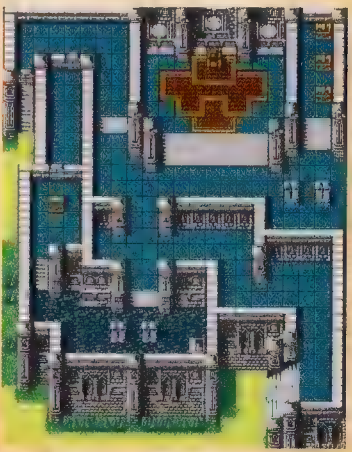
设计一个沙漠寻宝的章节似乎已经成为现在“《FE》系列”的传统，本章无疑是游戏里最爽快的一关，敌人身上、村庄里以及沙漠中的隐藏宝物，可以入手的好东西不计其数。先别急，要想拿齐所有的东西还是需要费一翻周折的。首先，大批的敌军部队还在等着我们，出击选择时尽可能多带魔法系和飞行系角色，当然盗贼也是必不可少的。由于敌方配置了大量的飞龙骑士，加上上方出现的天马骑士，基本的做法是占据地图中央的几个回复点，用回避高的角色将他们引诱过来，再用魔法和弓箭招呼，乐胜！左上角凯塞鲁塔率领的部队很菜，他本人虽然带了防止必杀攻击的道具，但也只是拖延时间罢了，用女主角就能轻松摆平。第2回合我方行动结束时，男主角等3人会出现在画面左下方，以他们的实力，足以应付南面的骑兵部队，主力则可以安心等着对方的飞行部队一个个过来送死。第8回合时左下角赶来的另一批增援以及上方的暗魔法师会给落单的同伴带来些麻烦，提前准备好等他们过来吧。将杂兵清光，不少敌人身上都可以得到武器或物品（注意下方那个用远程暗魔法的魔道士身上的导きの指轮只能用强盗职业的队员盗窃获取，不要忘了），当地图上只剩下BOSS维鲁塔傻傻地站在原地时就可以开始大量搜集宝物了，可以挖掘的物品区域可参考上面的地图，不过只有盗贼们可以100%得到，其它人就得靠运气了。

这里，让飞行部队搬运盗贼可以很快拿完所有的东西，至于那个月长石，虽然不吃弓箭，但我方这么多人，哼哼（库加：终于可以给老哥报仇了！），フィーリの守护入手。

第16章 荒废的王都

兄妹二人会合，他们下一个目标就是夺回鲁内斯王都。而现在的鲁内斯王都正被背叛了伊弗列姆的奥鲁森占据着。据说，奥鲁森的叛变是和他的爱妻莫尼卡死后他突然性情大变有关……

胜利条件：宝座制压
BOSS：オルソン
加入同伴：
ミルラ（开始时）
敌方增援：
第6回合：グレートナイト×6、ソシアルナイト×4（地图下方）
盗贼×1（地图左上）
第12回合：盗贼×1（地图右方）
取得宝物：
宝箱1：トマホーク
宝箱2：5000G
宝箱3：骑士の勲章
宝箱4：魔よけ



本章敌人开始大量以高位职业出现，不过此时我方的大部分主力也应当已经完成转职，之前获得的许多强力武器开始投入使用，刚刚入手的几件“双圣器”也有部分已经可以展现威力了。鲁内斯王宫的道路并不复杂，敌人的数量也少得可怜，而且居然没有配备弓箭手，我方完全可以大胆向前进攻，重装甲兵和暗魔法师根本不足为惧，唯一需要注意的只有上方两名使用远程光魔法的贤者。第6回合出现的援军也离得太远了吧，等他们赶到，战斗早就已经结束了，不过既然是送上门的经验就不用客气了。左、右的两个盗贼就不必说了，凭他们的速度也想跟我们抢宝箱？古拉德的残党果然就只有这种程度啊。面对已经失去心智的奥鲁森，用魔法送他上路吧，也许他现在真的是活在幸福中呢……过关后，两名主角可以分别获得太阳の腕轮以及月の腕轮(转职用道具)，同时鲁内斯的双圣器“炎枪ジークムント”和“雷剑ジークリンデ”也一并入手。(爽！)

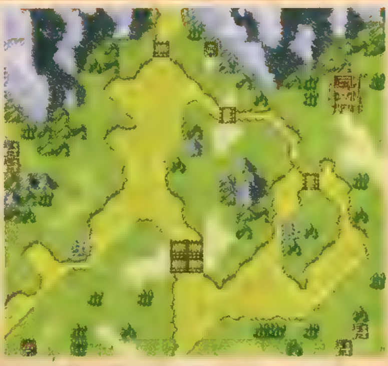
帝国的“血碧石”阿维（アーヴ）用死灵术操纵着莫尼卡的尸体，利用她控制了奥鲁森。正如伊弗列姆所说，虽然此时的奥鲁森心智已是混乱不堪，但他却是活在幸福之中。

继承王位的伊弗列姆成为了鲁内斯王国新的国王，他和艾瑞柯也一起取得了鲁内斯王国的“圣石”和“双圣器”。接下来，他们准备前往罗斯顿圣教国取得最后一块圣石，以此来对抗已经魔化了的利昂。

第17章 决别的大河

太古时代的魔王因利昂解开了“火焰之纹章”的封印而复活，它现在正附在利昂的身上，在娜鲁贝大河边伊弗列姆二人得知了这一切。尽管伊弗列姆不能相信这一切，但眼前的这种情况，伊弗列姆也只能在此和这位挚友做一场决别的了断。

胜利条件：BOSS击破
BOSS：リオン
加入同伴：
シレーネ（ヴァネッサ或ターナ说得，或者这关生存过关后加入）
敌方增援：
第3回合：ドラゴンナイト×2（地图左上）
第4回合：ソシアルナイト×2（地图左方的回复点） ドルイド×3（BOSS附近）
第5回合：ドラゴンナイト×2（地图左上）
第6回合：ソシアルナイト×2（地图左方的回复点） ドルイド×3（BOSS附近）
第7回合：ドラゴンナイト×2（地图左上） ウォーリア×2（地图右下的回复点）
第8回合：ドルイド×3（BOSS附近） ソシアルナイト×2（地图左方的回复点） ウォーリア×2（地图右下的回复点）
第9回合：ドラゴンナイト×2（地图左上） ウォーリア×2（地图右下的回复点）
第10回合：ウォーリア×2（地图右下的回复点） グレートナイト×1、パラディン×1（地图左方的回复点）
第11回合：ドラゴンナイト×2（地图左上） ウォーリア×2（地图右下的回复点）
第12回合：グレートナイト×1、パラディン×1（地图左方的回复点）

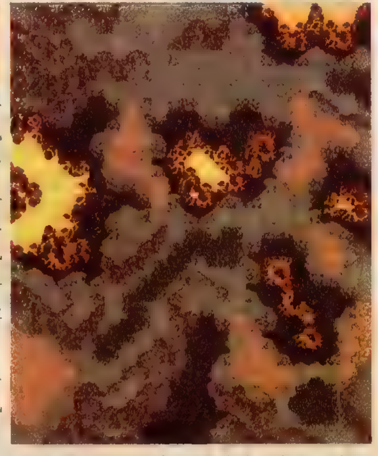


终于不得不与利昂对决了。敌人的实力非常强劲，并且由于地形的缘故会从四面八方蜂拥而至包夹我军，勇者、魔道士们已经很难应付，最麻烦的是上方山中大批的龙骑士，他们强大的攻、防能力，超高的机动性常常会使我军顾此失彼。一上来，为了解救中央的NPC并且说得最后一位天马骑士希莱妮（シレーネ），瓦内莎和塔娜应当尽快赶往，主力部队则要以中央的岛屿为据点，用最强的同伴封锁住桥头，以免遭到夹击。本关的敌人增援数量极多，要有长期战斗的心理准备。上一关加入的小龙女米鲁拉本章可以最大限度地发挥实力，虽然开始很弱，但化龙石强大的修正加上惊人的成长率可以让她的能力急速提升，但要注意龙石是不可以用修理杖恢复耐久的，要节约使用。另外，希莱妮加入后，传说中的三角攻击就可以发动了（虽然这代并不是三姐妹），不同的角色发动台词也不一样哦。只要有耐心消灭全部的增援，本关许多同伴的等级和武器熟练度都可以得到大幅提升，如果觉得武器不够用还可以到地图上的武器店补充。当然，如果实在撑不下去或者懒得收拾就直接击破利昂吧，他的能力不俗，最好让女主角用双圣器对付。过关后可以从比尼亚斯王子处得到弗雷利亚的双圣器“蛇弓ニーズヘッグ”以及“翼枪ヴィドフニル”；此外，如果NPC全部生存的话还能得到レスキュー（拯救之杖）

第18章 魔的双面

“被魔王附身的人，是不可能救过来的，就算是‘圣石’之力也做不到。”拉切尔如实的说道。本以为身为罗斯顿圣教国公主的拉切尔能有办法救回利昂的伊弗列姆与艾瑞柯只得失望地在内雷拉斯火山中寻找着可能会藏在此处的利昂。

胜利条件：敌全灭
BOSS：ゴーゴン



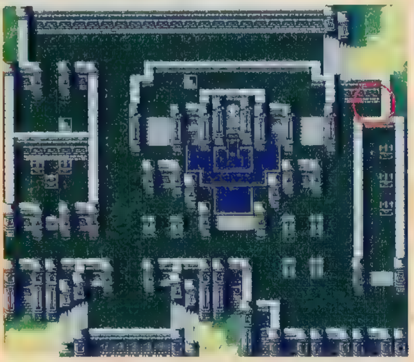
游戏到后来居然出现如此简单的章节实在让人觉得不可思议，地图上大多是HP只有5的尚未孵化的魔物的卵，没有任何攻击力，任何人都可以一击必杀它们，而且经验值非常高……虽然它们每回合会随机回复HP，不过一般来说是没有机会让它们孵化出来的，更何况好不容易满了之后也只能孵化出ゴーゴン，虽然部分具有石化攻击的能力，但你会怕它吗？唯一要注意的是荒地上有火焰陷阱，会喷出火焰无差别地造成伤害。只需要几个飞行单位就能轻松搞定，没有任何增援和宝物，真是轻松愉快的一章啊！

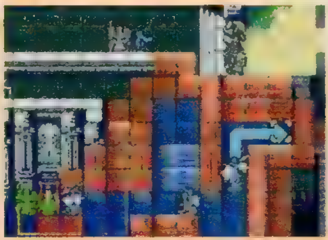
终于在火山深处找到了利昂，他对两人说，只要有“圣石”便可将自己身上的魔王再次封印，救友心切的二人哪里知道这是一条苦肉计，便将“圣石”交给了利昂。“圣石”被魔王附身的利昂破坏掉，魔王大笑之后消失在了空气之中，此时的伊弗列姆与艾瑞柯只有将最后的希望寄托在罗斯顿圣教国中那最后一块圣石上了。

第19章 残存的希望

来到了罗斯顿圣教国的王都，正义感十分的“正教皇”曼塞尔在得知了事态的发展后，立刻便将“圣石”交给了拉切尔，并让伊弗列姆与艾瑞柯率领着正义的军团前往与暗之森林与魔之军团做最后的对决。可是，就在当天夜里，一直在幕后操纵着一切的“血碧石”阿乌出现在了王宫之中……

胜利条件：マンセル生存13回合或アーヴ的击破。
BOSS：アーヴ
敌方增援：？？？
取得宝物：
宝箱1：サンダーストーム
宝箱2：5000G
宝箱3：リザーブ
宝箱4：ルーンソード
宝箱5：ノスフェラート
宝箱6：はやての羽





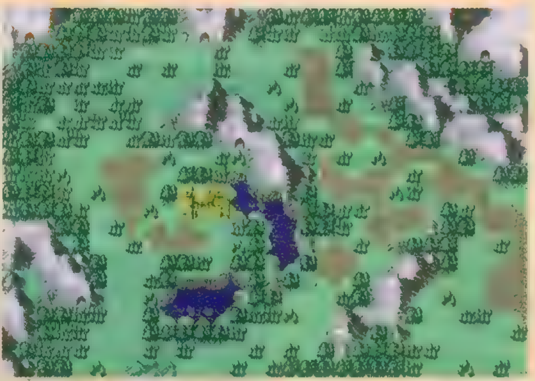
又是特定生存的一关，开始时宫殿内的敌人并不多，从他们身上可以获得一些勇者系武器。由于大面积的黑暗，已经无法确认敌人援军的具体情况，但是包括BOSS在内的绝大部分敌人都会从左下角的入口攻进来，魔法骑士、森林骑士、剑圣……数不清的高级兵种会疯狂地轮番进攻，这个时候只有男，女主角全面的能力才是真正可靠的战力，用他们顶在入口处并适时地回复HP就基本上能够保证万无一失！此外右上方的勇者和狙击手等也要让强力角色堵住。在盗贼

将宝箱全部打开的这段时间内死死守住吧，虽然数回合后，左右两侧也会出现少量敌军，但不可能威胁到中央的教堂。实在坚持不住了就直接击破BOSS过关吧。本章也是有秘密商店的，里面可以买到许多极品武器和各种提升能力的道具，虽然这次有了银卡，不过还是觉得贵啊。过关后得到罗斯顿的双圣器“光辉イーヴァルディ”和“圣杖ラトナ”以及10000元资金，如果保证除マンセル外至少一名NPC生存还能得到ひかりの剑。另外本关结束之后出现ラグドゥ遗迹，这可是游戏中最难的迷宫，实力不够的话还是尽快退却吧，当然获得的经验值也是非常可观的。

第20章 暗之树海

传说，太古时代魔王被打败后，它的尸体便被封印在了暗之森林，自那以后这里便充满了魔力与邪恶。八百年后的今天，持着“圣石”的勇者们再一次到来了这个魔物聚集的森林。

胜利条件：城门制压
BOSS：ムルヴァ、アーヴ
敌方增援：
第2～4回合：サイクロプス×2（地图上方的山中）
第5回合：デスガーゴイル×3（地图左上） ビグル×3（城门附近）
第6回合：デスガーゴイル×3（左下的山中） ビグル×3（城门附近）
第7回合：デスガーゴイル×3（地图左上）
第8回合：デスガーゴイル×3（左下的山中）
第9回合：デスガーゴイル×3（地图左上） ビグル×3（城门附近）
第10回合：デスガーゴイル×3（左下的山中）
第11回合：デスガーゴイル×3（地图左上）
第12回合：デスガーゴイル×3（左下的山中） ビグル×3（城门附近）
第15回合：ビグル×3（城门附近）
第16回合：マグダイル×2（左下的山中）
第17回合：デスガーゴイル×2（城门附近）
第18回合：マグダイル×2（左下方的山中） ビグル×3（城门附近）
第19回合：デスガーゴイル×2（城门附近）
第20回合：マグダイル×2（左下的山中） エルグベール×3（地图左方）
第21回合：デスガーゴイル×2（城门附近）
第22、24、26、28回合：エルグベール×3（地图左方）



暗之森林里到处都是恐怖的高级魔物，不过经历了长期的磨练，我军无论是在人物能力还是装备上都已经相当强大了。下方的深色密林陆行单位是无法通过的，需要从北面绕道才能到达BOSS所在处，沿途会有不少敌人骚扰，尤其是飞行系的デスガーゴイル具有较强的攻击力，此外，其他魔物则装备了各式各样的特殊武器，除了几个超强角色外，其余同伴还是不要孤军深入。充分利用本关森林多的优点与敌人周旋，虽然敌人的增援源源不断，但也只是拖延时间而已，注意一下最左边那个用远程魔法的眼球怪，最好用飞行部队直接KO。所有的双圣器以及米鲁拉的龙石都对魔物系特效，秒杀的感觉还是非常爽的！用精良武器来杀成群的魔物虽然有浪费的感觉，不过，反正也快到最后了。阿维本关是不会移动的，可以放心地留到最后再收拾。守门的龙可以间接攻击并且攻击时无视防御，命中也高达143，HP36以下的同伴全部一击必杀，非常可怕，最好用男、女主角的双圣器对付。

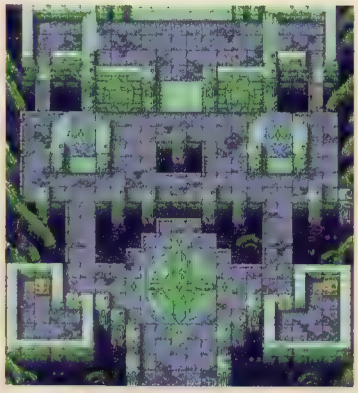
看着被魔王复活的父亲又再次归入了尘土，米鲁拉虽然内心有些伤感，但她也十分高兴，因为事隔了这么多年，她总算是再见上了父亲一面……

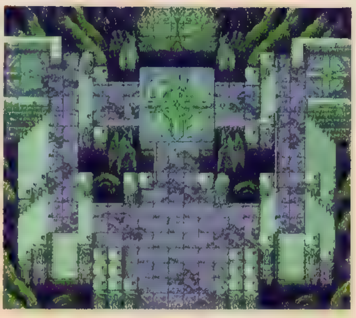
最终章 圣魔之光石

暗之森林的神殿之中，魔力涌动，魔王复活的仪式开始了。当伊弗列姆与艾瑞柯冲到了利昂面前时，四周的魔物们也渐渐围了上来。阻止魔王复活，不让魔王再亵渎利昂的身体，兄妹二人拿起了祖先留下来的双圣器来迎接这场最终之战。至于利昂，他虽被魔王附身，但还是清楚地看着这一切，对伊弗列姆的嫉妒、对艾瑞柯的爱恋，对国家人民的责任心，对世间虚荣的留恋……这一切一切都使得他内心矛盾不堪，因此魔王才能轻松地占据了他那意志脆弱的心。或许，对现在的他来说，死去才是最好的解脱。

魔王最终还是复活了，但已走到此处的伊弗列姆与艾瑞柯是不会退缩的。在拉切尔使用了“圣石”之力一时解除了魔王的魔力结界后，勇者们拿起了传说中的“圣器”冲到了这个太古的魔王面前。

胜利条件：BOSS击破
BOSS：リオン、魔王フォデス
敌方增援：
第3回合：デスガーゴイル×4（地图左方）
第4回合：アークビグル×5（地图右方）
第6-15回合：ヘルボーン×3（地图上方）
取得宝物：
宝箱1：マスタープルフ
宝箱2：天使の衣





终于到了最后决战的时刻了，虽然象征性地派出了本方的最强阵容，不过敌人的强度实在让人有些失望，我甚至不忍心用双圣器来蹂躏可怜的魔物们了，第一部分除了两边的龙稍有威胁之外其余的无论是从数量还是能力上都差得离谱，完全不必要介绍什么打法，两名主角一人一边足以横扫本关，下面房间里的两个宝箱其实拿不拿都无所谓了。有意思的是上方增援的某些骷髅战士身上还能打出100块钱，恶搞吧……利昂本人的能力还是很强的，可惜我方人多势众，他是没有多少表现机会的了。击倒利昂之后，期待已久的魔王终于登场了，查看它的能力：唔，有三种武器，一种射程为1的拳头，第2种不知道，最后是射程1到3的范围内催眠。HP未知，51的攻击力好象还不如利昂，40的物防，35的魔防看上去挺强，但攻击时仔细一看，所有双圣器居然都对它特效！（注意：刺客的瞬杀是无效的）第1回合试探性的攻击，结果：男主角上去摸一下，损伤27，没有反应，魔王回了一拳，扣了35，我方追击，魔王见血，剩66，接着女主角上去，21×2，魔王剩24，其余同伴还没赶上来，由于战前还没人能用圣杖，又只带了娜塔夏一个回复人员……回合结束正准备读记录时，奇迹发生了，魔王很酷地召唤了丧尸和蜘蛛等喽罗出来助阵(大概是第二种武器的效果吧)，然后就站着不动了，轮到我方行动……就这样，世界又恢复了和平。

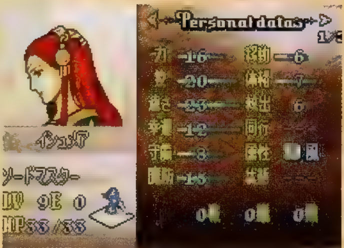
魔王被打败了，阳光照进了暗之森林，世界又再次恢复了和平。战后，战士们分别回到了自己的国家，继续着自己平静的生活。至于我们的两位主角，他们回到祖国后，除了重建百废待兴的王都外，在没事时他们还会为在这场战争中死去的人们祈祷冥福以及想起以前他们兄妹二人和利昂在一起的快乐日子。

“我叫利昂，你们呢？我是古拉德帝国的王子。你们是内鲁斯王国的伊弗列姆王子和艾瑞柯公主吗？听说你们要来我很高兴，我一直想有和自己年龄相仿的朋友。伊弗列姆王子和艾瑞柯公主今后还请多多关照了！”

真正的友情，是不会因时间和其它种种原因而退色的。

自由模式简易攻略

通关后在EX模式中会追加支援会话和フリーマップ（自由地图），进入自由地图之后选择读取通关记录エピローグ就会出现新的章节“大陆の魔物退治”，可以自由穿梭于整个玛基·维尔大陆的各个角落，这其中也包括ヴェルニの塔和ラグドゥ遗迹，在这里可是能够收到多达10个隐藏人物的哦！



ケセルダ	ヴェルニ塔第3层攻略完后
オルソン	ヴェルニ塔第6层攻略完后
アーヴ	ヴェルニ塔第7层攻略完后
イシュメア	ヴェルニ塔攻略完后，随便进入一次战斗
セライナ	ヴェルニ塔攻略3次后，随便进入一次战斗
ダレン	ラグドゥ遗迹第3层攻略完后
ヘイデン	ラグドゥ遗迹第5层攻略完后
ヴァルター	ラグドゥ遗迹第7层攻略完后
ファード	ラグドゥ遗迹攻略完后，随便进入一次战斗
リオン	ラグドゥ遗迹攻略完3次后，随便进入一次战斗

EX章节1 ヴェルニの塔

塔的胜利条件就是全灭敌人，难度不高，而且只有8层。初期练级可常来这里，而且也有不少隐藏人物是在这里收到的。

1阶：敌人很弱，可以让最初级的同伴来顺利练级。

2阶：左下会出现敌方的增援，可先留几个人对付

3阶：这里的敌人也很弱，注意有宝箱，不要放过。

4阶：将没有上过场的队员派上场或许会有一点难度。

5阶：丧尸的数量一下子增加了不少，不过依然不堪一击……

6阶：破烂的墙壁和曲折的通路完全是骷髅们用来拖延时间的东西。

7阶：这一层是由一个个区域构成的，每消灭一个区域内的敌人，连接下一个区域的道路就会显现。可惜敌人还是一样得弱。

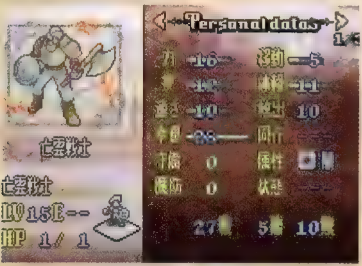
8阶：最后一层。上方会有闪电划过，一直线上的单位都会受到伤害。敌人的数量不多，全灭只是时间问题。

EX章节2 ラグドゥ遗迹

整个遗迹共有10层，战斗内容非常简单，就是全灭魔物们，这之中最大的问题就是各层之间是无法记录的，另外，由于敌人为数众多，武器道具的消耗量也非常惊人，建议在战前就做好充分的准备，主角的输送队功能这时可以大派用场！当然每过一层之后都可以在整备画面中访问武器店，不过里面只有一些初级武器。在战斗中可以随时选择“退却”指令回到地图画面，虽然下一次进入时又得从第一层开始攻略，但之前获得的经验值和物品是可以保留的，因此可以说是提供了一个无限练级和凹宝的场所而已。此外，还可以通过“战绩”指令来查看攻略遗迹过程中的各项成果，十分方便。

1层：没什么好说的了，毕竟只是第一层，地形也不复杂，敌人实力对于通关过的我方来说就是小菜，增援从第6回合开始出现，注意如果干掉了BOSS的话，增援的种类和数量会发生少许的变化。丝毫不需要什么战术，尽情地驱魔吧……

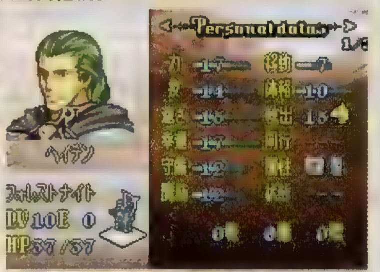
2层：敌人的数量又有所增加（初期就有50只），能力也大幅度提升，独眼巨人皮糙肉厚，攻击力很高，半人马和骷髅战士也不容小视，成群的涌过来是非常可怕的，由于只能出击8名同伴，能力弱的同伴就不要带出来了。从某些敌人身上也能得到骑士勋章之类的物品以及少量资金。只要武器足够，全灭敌人也只是时间问题，大量的经验值会让你体验飞速升级的爽快感觉。



3层：比上一层的难度又有所增加，最讨厌的就是那些隔着墙壁用射程1～3的石化武器的攻击的魔物，命中率还不低，被石化的部队受到攻击很容易被造成必杀一击，最好用间接攻击甚至远程魔法尽快解决。笔者在这里遭遇不幸，连连被石化，万般无奈之下只好使用了圣杖（需要提醒的是，用圣杖回复同伴的石化状态时，被回复的同伴是无法立刻行动的，这点比不上レスト）敌人的数量依旧可观，还会不时从各处出现增援，除了两名主角之外的全部角色都有阵亡的危险，每次行动之前都最好精心计算，及时地回复HP仍然是长期作战的保证，能用杖的角色最好人手一根以备不时之需。强调一下，本关的几个，包括后来几层中出现的宝箱中可以得到的物品都是随机的。

4层：本关的地形更加复杂，需要不断破坏各处的墙壁才能前进，使用石化攻击的敌人仍然是需要优先解决的对象，其余敌人的能力并不强，狭窄的通道使得遇见岔路时不妨选择分兵，对于只能依靠“人海战术”堆死我方的魔物们来说，散乱地分布在各处只会把主动权交到我方手中。本章的两个宝箱中的物品仍然是不固定的，并且敌方会有增援的盗贼试图抢占，应适当加快行军的速度。

5层：又是考验耐心的一关，本关出现的都是比较难缠的敌人，道路仍旧是曲折的，一开始就选择兵分两路可以节省时间，有意思的是，本关镶有红珠的墙壁会随机喷出毒气，造成无差别的伤害，并导致中毒，而且影响的范围是直线上的3格，遗迹里果然是有机关的呢。虽然这里的敌人十分强悍，但出场的我方人员大部分等级应该已经接近满级，应付他们绰绰有余，注意增援的盗贼，宝箱里的物品一被夺取就要尽快击倒他们。



6层：一开始我方人员会被分成三部分，分别从左、中、右三个方向进攻（433？笑），可以在出击准备画面时通过调整顺序来安排角色的初始位置。三个方向的敌人强度基本差不多，只要注意左侧大眼球怪的远程攻击基本不会有什么危险。上方的阶段会出现敌人的增援，不过对于中路的男女主角来说……

7层：和上一层一样，队员又被分成了三部分，不过相对的，敌人的分布也较为分散。本关的魔物大多是防御力极差的ゴーゴン和アークビグル，因此基本上是一下一个的，但是它们的石化和远程攻击也会给我方带来不小的麻烦，尤其是魔防较低的同伴会很吃力。第4回合开始，从各个方向零散出现的增援使战斗变得比较艰苦，要注意同伴间的相互支援。

8层：这一层一开始我军被孤立在左下角的狭窄区域内，之后需要通过逐渐出现或消失的连接各部分的石板才能到达各处，因此，飞行部队是最主要的战力，尤其是高回避、高魔防的天马骑士会相当活跃，尽量多派些上场吧（很有趣的是召唤师召唤出来的HP只有1的亡灵战士居然可以“水上行走”，不妨多弄一些出来做炮灰）。敌方自然是以飞行系的デスガーゴイル为主，攻、防、HP都比较高，另外大眼球怪的魔法威力也很惊人，战斗会显得比较被动。不过只要之前几名飞行系角色培养得好应该不会有很大难度。

9层：一下子从水域来到了火山谷，遗迹内部果然是别有洞天啊。这次的敌人中，没什么特点的骷髅战士和少量的独眼巨人并不难应付，但是大量使用远程魔法的大眼球怪却是最麻烦的敌人，注意HP的回复。地面会随机喷出火焰，不过好象敌方中招的次数比较多……

10层：终于到达遗迹的最后一层了，虽然敌人只有10条僵尸龙，但是吐息无视防御的特性加上超高的HP是相当难缠的，而且他们的命中率也高得吓人，无法承受他们一次攻击的角色还是不要上场了。对于防御超高的尸龙来说，最有用的攻击应该是无视防御的ルナ和对魔物特效的司祭，至于瞬杀和贯通都要考虑发动概率而有更多风险。先集中火力，用ルナ和司祭干掉右上方的两条尸龙，然后注意敌方的可攻击方法，先让司祭使用远程光魔法削左上方两条尸龙的HP，待到少到一定程度再一次干掉。围攻干掉BOSS后可获得最贵的金の宝玉，下面的尸龙过于集中，继续使用远程光魔法是最安全的做法，当然进入遗迹前要购买足够数量的……

● BANDAI ●发售中● ACT ● 1至2人玩● DVD-ROM ● 297Kb ● 458元
● http://www.gundam-seed.net/ ●对应 DUAL SHOCK 2 ,PS2记忆卡

机动战士高达SEED 没有终结的明日

Text :Dr. Game / 小志幽凉 Design : Kennie

一网完 STORY MODE+ MISSION MODE 全角色大攻略

基本操作

十字键／左控杆	←左转、→右转 ↑前进、↓后退、
右控杆	视点移动
○键	SP技
×键	喷射器
□键	射击／多重锁定
△键	格斗攻击
L1键	切换锁定对象
L2键	解除锁定／寻找防卫目标（按住）
R1键	上升
R2键	下降
R3键	同伴支援(Partner Bomb)
START	开启暂停视窗

其他系统

SP技

每部MS均拥有威力较强的SP技，基本上都分为格斗和射击两种模式（根据与目标的距离自动切换）。但是SP技会消耗机体的SP或PS值(高达系)，使用时要注意。

PS装甲

每部高达系的机体，均采用了可抵挡实弹武器的PS装甲系统。每当机体被实弹系武器击中或使用SP技时，机体的PS值就会下降，当PS值耗尽后，机体的装甲便会失去色彩，同时受到的所有攻击均会直接由机体承受。

锁定系统

当锁定一部敌机之后，自机便会围绕着目标以其为圆心移动，直至击破或解除锁定为止。在面对多部敌机时，按住□键便可同时锁定复数敌人，另外在锁定目标（按住□键）的情况下再按L2键，配合十字键或左控杆的移动可以实现360度全方位锁定（锁定目标数无法超过机体锁定数上限）。

连续技

当以格斗攻击击中敌机时，便会进入格斗模式。这时如果能看准时机连续按△键或□键的话，便可使出强力的连续攻击，令目标无还手之力。

紧急回避

在移动时配合十字键或左控杆快速按两次×键，机体便会进行左右翻滚或前后冲刺。翻滚途中机体会进入无敌状态，可用来闪避敌人的攻击。

同伴支援

在每场战斗开始前，玩家均可选择一名同伴作为后方支援。在战斗中按R3键便可发动，获得"回复HP"、"提升机体速度"等效果，而且每次使用后能力提升类的支援效果还会持续一定时间。完成任务后，同伴能通过获得经验值而成长，增加新的支援技。

HIGH TENSION状态

玩家所使用的角色头像左边，均设有情绪计，会根据战斗的状况而上升。当储满后角色便会进入"HIGH TENSION"状态，在一定时间内机体的性能会有所强化，例如喷射器无限制使用、射击弹数无限化及提升格斗连续技等级等。

ITEM SHOP

玩家在完成每一次任务后，均会根据表现获得"Seed Point"(SP)，利用SP可在ITEM SHOP中购买新的MS、同伴等在各模式中使用（各角色等级通用于所有模式），或是购买动画片段、音乐、查阅机体资料等。

大和 吉良篇

STORY MODE攻略

Stage 01 虚伪的和平

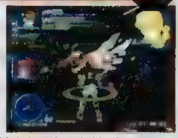
完成条件：击毁&击退敌机
败北条件：自机被破坏

作为游戏的第1关，游戏的难度自然不会太高。这一关主要分为两部分，在对付前两部捷武时，由于突击高达还没有任何装备，只能靠头部的火神炮和匕首作战。幸好敌人的技术只是一般，以火神炮进行锁定扫射可轻易打倒他们。接着轮到由劳·卢·克鲁泽驾驶的捷高登场，要打败他绝不能靠火神炮，必须尽量以近身肉搏来取胜。但是无论是胜还是败，都会自动进入后半部分。

突击高达会回到大天使号上，装上重剑装备之后再度出击。由于增强了武装，敌人会更易应付。把两部捷武破坏之后，阿斯兰终于驾驶神盾高达出现，但只要紧缠着他以重剑连续斩击，不难把他击退。

完成条件：击退敌机
败北条件：自机被破坏／大天使号被击沉

Stage 02 Silent Run



为了追击大天使号，劳·卢·克鲁泽派出4部高达来袭，要在敌人接近前击退他们，最好使用炮战型的突击高达。首要目标是敌机中擅长远距离攻击的GAT-X103暴风高达，只要把他击毁接下来要对付其余的闪电高达和决斗高达便会容易得多。把3部高达击毁后，神盾高达会再次现身，单打独斗的话要打败他应不是问题。

完成条件：击毁&击退敌机
败北条件：自机被破坏／大天使号或米斯多拉尔被击沉／侦察型捷武逃走

Stage 03 敌军的歌姬

开始时敌人只有一部捷武，击破之后便会发生拉克丝登上大天使号的事件。接着战斗会继续，6部捷武会分为2队逼近，使用多重锁定的话便可一口气将他们收拾。然后神盾高达会率领两部捷武出现，此时可以不理会捷武集中攻击神盾高达，把阿斯兰打败便可过关。

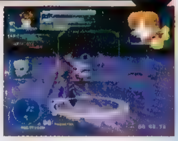
完成条件：击毁&击退敌机
败北条件：自机被破坏／大天使号被击沉

Stage 04 宇宙降下之星

要对付非常多敌人的一关。首先出现的是3部高达：暴风高达、闪电高达和决斗高达。战斗时要尽量避免被夹攻，以及活用僚机的协助，把他们全数击退之后，便会加插剧情。在补充HP和弹药后，后半部份的战斗便会展开，敌军的捷武部队会出现。在攻击他们的同时，也要注意别离大天使号太远，否则一旦被击沉的话便会Game Over。消灭捷武部队后，暴风高达和决斗高达又再次出现，此时只要拖展浑身解数打倒他们便完成任务。

完成条件：敌机全灭／一定时间经过后到达指定区域
败北条件：自机被破坏／大天使号被击沉

Stage 05 燃烧的沙尘



首次在沙漠上战斗，敌军的主力是机动性极高的巴古，因此要以飞翼或重剑装备应战。战斗时要随时注意大天使号的状态，以及敌军陆上战舰的主炮，把所有敌机打倒后便完成前半部分。

后半部分大天使号不会出现，可以放心地主动出击。消灭一定数量的巴古后，敌军的指挥官安东尼会驾驶巴古出现。只要以集中攻击把他击倒便可轻松过关。

完成条件：击毁&击退敌机
败北条件：自机被破坏／大天使号被击沉

Stage 06 沙尘的尽头

开始时同样是对付巴古部队，只要采取与上一版相同的战术便可。在歼灭所有敌机后，决斗高达和暴风高达会再次出现，但由于这次不是在宇宙空间作战，要锁定他们会容易得多，用集中攻击可迅速结束战斗。最后安东尼终于乘坐专

用的拉古出击，拉古的火力极强，故此应以肉搏战配合同伴的特殊攻击来进攻。

Stage 07 被染红的大海

完成条件：敌机全灭／交战经过一定时间

败北条件：自机被破坏／大天使号被击沉

今次的战场是在水面上，敌人会同时从空中和水底来袭，由于潜伏在水底的古昂数量稍多，应以他们为首要目标，突击高达这次所装备的火箭炮威力极强，两至三发便可摧毁一部MS，所以问题应该不大。

击毁所有敌机之后，便要在水底跟敌机交战，在水中古昂和敌方指挥官使用的苏奈会变得十分敏捷，必须保持不断移动才可避过他们的攻击，尤其是苏奈会高速接近作突击，非常缠身，因此应把他视为首要目标。

Stage 08 和平之国

完成条件：击退敌机／防卫经过一定时间

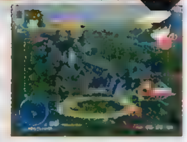
败北条件：自机被破坏／大天使号被击沉

这一版的目的是要保护大天使号，直至进入奥布的国境，吉良要同时面对四部高达，几乎可说是毫无胜算可言，幸好玩家并不需要击倒他们，只是尽量拖延时间便可以。战斗时闪电高达和暴风高达会集中攻击大天使号，而决斗高达和神盾高达则会以吉良为目标，由于突击高达在短时间内还可以支撑得住，故此应不顾一切先攻击闪电高达或暴风高达，让他们无法安心攻击大天使号。只要能把其中一人击退，大天使号的压力就会变小。

Stage 09 闪光之时

完成条件：击退敌机

败北条件：自机被破坏



建议选择重剑装备迎战。这一次四部高达会分三次出现，首先出击的是闪电高达和神盾高达。玩家可以不理会四处乱窜的闪电高达，只须集中猛攻神盾高达，把他击倒便会发生尼科尔战死的剧情。接着轮到决斗高达和暴风高达登场，此时应先以暴风高达为目标，把他收拾后再慢慢对付决斗高达。最后阿斯兰会再次驾驶神盾高达出阵，采用一贯的战法便可击倒他过关，但要注意这一关中途是不会进行补给的，因此要随时留意自机状态。

Stage 10 飞舞着降下的剑

完成条件：击毁敌机＆击退／抵达指定区域

败北条件：自机被破坏／大天使号被击沉

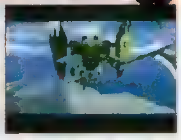
由这一关开始，吉良会驾驶自由高达出击。前半部份主要是对付太空中的敌机，由于实力太过悬殊，只须1至2炮便可消灭一部敌机，因此相信问题不大，不过自由高达发炮时要花费颇长时间，玩家要尽快适应。

后半部分便会回到地球，决斗高达正率领敌机围攻大天使号，只要以最快速度接近他并把其击退便可过关。由于决斗高达乘坐在飞行器上，不太容易锁定，故此采用近身肉搏较有胜算。

Stage 11 决意的炮火

完成条件：击毁敌机＆击退／防卫经过一定时间

败北条件：自机被破坏／大天使号被击沉



这一版的难度相当高，要同时对付猎杀、禁断和瘟神三部强力高达，同时还要保护大天使号，故此必须谨慎地选择同伴。而攻击的优先次序应为：不断炮击大天使号的瘟神高达→攻击力最强的禁断高达→以肉搏战为主的猎杀高达。

把他们全部击倒后，会发生阿斯兰驾驶正义高达加入的事件，接着第2回合便会开始，只要依照相同的顺序来击倒三部高达，便可结束战斗。

Stage 12 摇撼世界

完成条件：击毁敌机＆击退

败北条件：自机被破坏／大天使号或永恒号被击沉

这版的前半部分是守护永恒号，敌机会从四方八面逼近，玩家必须在他们接近前将之悉数消灭。要速战速决尽量避免缠斗。把所有敌机歼灭后便会进入后半部分。

接下来的护卫对象是大天使号。首先出现的是2机一组的捷武，把全部5组击倒后，终于轮到猎杀高达、禁断高达和瘟神高达登场，跟上一版一样，应以瘟神高达和禁断高达作为首要目标，把这两部高达击退后再对付较弱的猎杀高达。

Stage 13 螺旋的邂逅

完成条件：击毁敌机＆击退

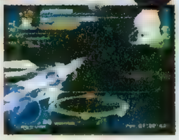
败北条件：自机被破坏

本次由于不需要护卫战舰，因此可以尽情战斗。首先出现的还是猎杀高达、禁断高达和瘟神三部高达，只要能避免受到夹攻，不难把他们逐一击破。之后决斗高达会跟随扎夫特军的舰队出阵，为免他妨碍后面的战斗，应以最短时间击倒他，然后便可慢慢收拾扎夫特军的战舰了！

Stage 14 终末之光

完成条件：击毁敌机＆击退／敌机全灭

败北条件：自机被破坏／布兰度群被破坏



这一版自由高达和正义高达都会装上流星号出击，令战斗力大增。首先，敌军会以三至四波的高速核弹来攻击布兰度群，利用多重锁定机能便可轻易将它们消灭。接着猎杀高达、禁断高达和瘟神高达又会再次出现，不过他们不会攻击布兰度群，而是将玩家作为唯一的目标。流星号惊人的如同它的体积一样威力，不必靠肉搏战也可击败他们，然后便会进入后半部分。

在后半部分，由于已完成守卫布兰度群的任务，现在只须把剩下的敌军消灭便可。不久之后瘟神高达会再次向吉良挑战，但单凭一部高达又怎会是流星号的对手？

完成条件：击退敌机

败北条件：自机被破坏

Stage 15 没有终结的明日

最后决战终于展开，敌人就只有劳・卢・克鲁泽驾驶的天意高达。在前半部分吉良会以流星号应战，虽然天意高达的机动性极高，但凭着流星号的火力仍足以应付。当天意高达的HP剩下一半左右时，便会发生芙蕾被杀的事件，之后自由高达便会以MS形态面对天意高达。此时一定不要急于求成，除了以激光枪攻击之外，更不时要以紧急回避(连续按　键2次)来躲过天意高达的攻击，只须把他击破便可欣赏到结局画面了！

阿斯兰 萨拉篇

STORY MODE攻略

Stage 01 虚伪的和平

完成条件：击退敌机

败北条件：自机被破坏

阿斯兰篇的第1关。上半部份在地上与大和・吉良驾驶的突击高达展开激战。敌人只有一部，由于对方除了格斗战用匕首和头部火神炮外没有其他武器，基本上一直追着突击高达攻击就可以了。而对方的火神炮攻击力只属一般，应该可以轻易应付。来到下半部份，变成在空中跟突击高达战斗，而且对方更装上了重剑装备出击。敌人依然只有突击高达，最初会不停追着米基尔的捷武攻击，直至其被击倒才改变目标为神盾高达。由于突击高达配备了善长接近战的重剑装备，所以最好能保持一定的距离，成功回避对方的突袭后再以连续技反击。

Stage 02 Silent Run

完成条件：击退敌机

败北条件：自机被破坏

为了追击大天使号，本次我军除神盾高达外，决斗高达和暴风高达也会出阵协助，而要对付的敌人则有突击高达和穆・拉・佛拉达驾驶的米别斯〈零式〉。这次突击高达使用炮战型来出击，其炮击的威力能令我方PS装甲大幅减少，长期战会十分不利。由于米别斯〈零式〉会在附近支援突击高达，所以最好先将他击退(耐久值减少至一定量时会脱离战斗区域)，当然根据情况也可以完全不理会而集中对付突击高达。由于炮战型突击高达射击间隔大，所以看准机会冲上去打接近战，以连续技配合SP技速战速决。

Stage 03 消失的光

完成条件：击毁＆击退敌机

败北条件：自机被破坏／威沙里斯号被击沉

最初的敌人为一般的小型战机，每部只要两发便能击破所以不难应付。当击落一定数目战机时会出现大型战舰，由于近身格斗不能连续对战舰进行斩击，考虑到效率最好用射击将其击沉。击破战舰后，突击高达和米别斯〈零式〉会在战场上出现，由于击退突击高达便可过关，所以上来就集中对付突击高达；不想被〈零式〉干扰也可以先打跑他（跟前面一样，当〈零式〉受一定损伤后会自动脱离战斗区域），之后便可以安心对付突击高达。

Stage 04 分开的道路

完成条件：击退敌机

败北条件：自机被破坏／威沙里斯号被击沉

这一关最初出现的敌人为数艘战舰，但战舰分布较散，所以需要借助雷达的指示去追击。发现后全力攻击便可，也可以尝试按□键不放对战舰做广范围射击。当击沉战舰后，突击高达和米别斯〈零式〉再次出现，而战斗方式跟前两关相同。当给与突击高达一定伤害后，会出现撤退的命令，按照雷达显示回到战舰威沙里斯号便完成。在本战中，由于还有友军闪电高达、决斗高达和暴风高达助阵，所以比想像中容易。

Stage 05 只有两人的战争

完成条件：击退敌机

败北条件：自机被破坏

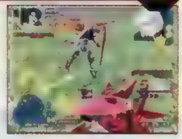
本关要在海面上展开战斗，也是首次对大天使号进行攻击的一关，要想获得高评价可以击毁炮台增加击毁数，但对

主舰最有效的攻击还是直接炮轰舰桥。虽然包括自机神盾高达在内共有4部高达，但由于大天使号正在全速脱离战斗区域，而舰桥的防御力耐久力过高，所以很难成功击沉，因此尽量破坏破坏舰炮吧。经过一段时间，大天使号会脱离战斗区域，这时就只需要对付剩下的突击高达，成功把其击破便可过关。

完成条件：击退敌机

败北条件：自机被破坏

Stage 06 闪光之时



此关分为上下两部份。在上半部份，主要敌人仍然是突击高达，用以往采取的战法不会有大问题，不过要小心突击高达的重剑装备，当被击中时会出现硬直导致回避不能，所以尽量拉远距离，当有机会再接近施以斩击。来到下半部份，突击高达的格斗攻击异常强劲，再加上两部空中霸王的阻碍，令战斗的难度大大提升。由于空中霸王在空中移动迅速，再加上不时飞离战斗区域，要想追击会有一定难度同时更会被突击高达从后面追击，因此最好还是集中攻击突击高达。一边回避一边射击牵制，回避突击高达的进攻后用连续攻击配合SP技消耗对方耐久力。如果空中霸王进入射程范围，可以尝试按L1键改变目标，如果能击落其中一部战况就会改善。无论如何此关必须射击、格斗相配合，只顾射击很快会弹尽粮绝。

完成条件：击毁&击退敌机，一定时间的交战

败北条件：自机被破坏/大天使号被击沉

Stage 07 决意的炮火

本关最初出现的全为量产机，不论是射击还是格斗都能迅速击破，建议用射击牵制，接近后以斩击挣取连击数。经过一段时间，三部联邦军的强力机体禁断高达、猎杀高达和瘟神高达会同时出现并一起展开攻击。在三部高达中，炮击型的瘟神高达最易应付，建议先集中攻击他。同样要一边回避并以近身斩击来进攻，由于其余两部会同时展开攻击，所以进攻的同时要经常留意雷达确认另外两部高达的位置。将瘟神高达击退后，接着便要对付拿大镰刀的禁断高达。由于射击无效的关系，因此要改为以接近战为主要进攻手段。最后便是能高速飞行的猎杀高达，不过已经没有敌机捣乱，对付他变得很容易。

完成条件：击毁&击退敌机

败北条件：自机被破坏/草　被击沉

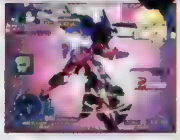
Stage 08 摇撼世界

在这一关，一开始就会出现禁断高达，除了他以外僚机就都只是些量产的杂兵　，所以可以放心采取速攻以近身战进攻。与禁断高战斗经过一段时间后，另外的猎杀高达和瘟神高达会同时出现。跟上一关一样，先集中对付炮击的瘟神高达，击破后再对猎杀高达展开攻击。由于三部高达的出场有先后次序，所以较上一关更容易，成功击退他们就可以进入下一关。

完成条件：击毁&击退敌机

败北条件：自机被破坏

Stage 09 打开的门



最初出现的是禁断高达和猎杀高达，不过两部机经过一段时间后会马上撤退脱离战场。然后紧接着的是伊扎克的决斗高达和捷武、捷高等杂兵机，如果在最初的战斗中消耗了过多的PS耐久值，那在下半战可能会较不利。由于最初两部机体的远程攻击不算强，而且即使命中也只会减PS装甲值而不是耐久值，所以如果想避免无谓的损伤，不妨跟敌人拉开距离展开射击战，待时间一过两机就会自动消失。而在下半部，杂兵机虽二三下就能击毁，但决斗高达会追着玩家的正义高达死缠难打，所以集中对付伊扎克是比较稳妥的战术。尽量把握机会采用近身格斗攻击，减少被其僚机击中的机会。

完成条件：击毁&击退敌机

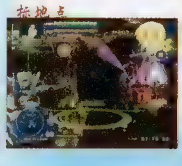
败北条件：自机被破坏/韦兰度辉被击沉

Stage 10 终末之光

又是分为上半和下半两部份。上半部份的最初为击落大量米别斯〈核弹搭载型〉。由于敌机众多，所以最好按着□键不放锁定复数目标，同时击落集中的米别斯，然后再通过雷达找出其他米别斯群。当全灭核弹战机后，会再次面对禁断高达、猎杀高达和瘟神高达。由于玩家装备了大型战机流星号，所以不论射击还是格斗威力都大幅加强，不过代价是较难控制和攻击速度变慢。建议玩家最好先以格斗的大剑来对付禁断高达，锁定目标后不停按格斗键便可。成功击倒的话其余两部可一边射击一边接近来对付，难度并不算高。来到下半部份，主要的敌人是猎杀高达，另外会有大量不停出现的敌机。由于猎杀高达的移动速度异常迅速，加上有其他僚机在，因此难以固定目标。为此，当未确认目标时最好按L2键解除LOCK ON，然后调整机体把雷达显示的红点移到正前方，成功锁定猎杀高达再攻击。如果可以的话尽量使用接近大剑来对付，这样可更快地结束战斗。

完成条件：一定时间交战后，到达目标地点

Stage 11 没有终结的明日



败北条件：自机被破坏/永恒号被击沉

阿斯兰的最后一关，出现的敌人全部是杂兵机捷武。首先要保护永恒号不被击毁，然后等待一段时间出现对话后，便可向目的地进发达成任务。不过本关由于敌人太多，一旦永恒号被围攻很容易就会被击破。攻击就是最佳的防御，为了不让永恒号同时受多部捷武地攻击，必须积极展开进攻，以射击、接近等攻击击破敌机后马上看雷达寻找下一个目标。只要不停地击破敌机，减少其数量，永恒号还是能够撑得住的。接着再按照雷达的指示向目的地进发便能够欣赏到结局画面了！

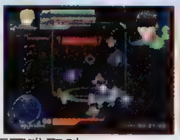
Mission Mode

GUNDAM SEED

穆·拉·弗拉达：[illegible]

完成条件：交战经过一定时间

败北条件：自机被破坏



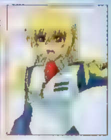
驾驶米别斯〈零式〉跟扎夫特军战斗，虽然无法作近距离肉搏战，但是单靠锁定敌机也可轻易把敌军全数击倒。最后劳·卢·克鲁泽会驾驶捷高出现，只要保持一定距离跟他战斗便不难取胜。

＊过版后可在Mission Mode中使用劳·卢·克鲁泽

卡嘉莉：突入创世大炮

完成条件：抵达指定地点

败北条件：自机被破坏

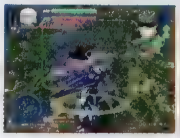


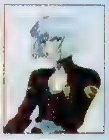
这一关的目的是要到达创世大炮的内部。在高速前进的同时，敌机会从前方出现阻拦玩家前进。当击破4至5部敌机后BOSS便会出现，由于不难对付，笔者建议先把其打倒，再进入创世大炮的心脏部份。

伊扎克：[illegible]战场

完成条件：交战经过一定时间

败北条件：自机被破坏





驾驶决斗高达的伊扎克一开始便会被大量炮台包围，但敌方攻击力命中率极低，只须逐一把它们破坏便可。接着敌军的MS开始出现，为了减轻之后BOSS战的压力，还是应该应尽快消灭他们。最后一部类似决斗高达的红色MS会登场，其近身战的战斗力相当强，因此应采用中距离攻击。

迪亚加：决意之选择

完成条件：交战经过一定时间

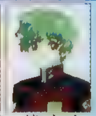
败北条件：自机被破坏/大天使号被击沉

虽说是要保护大天使号，但是以敌军MS的实力，要破坏大天使号基本上是在做梦，因此玩家不妨主动出击清扫四周的敌机。一定时间过后猎杀高达会出现，只须集中火力将之击毁便可过关。

尼科尔：欧迪美斯攻防战

完成条件：破坏目标物后击毁敌机&击退

败北条件：自机被破坏



在这一关的初段不会有敌MS出现，玩家只须依照雷达的指示破坏要塞外的设施。把所有目标悉数破坏之后，敌军的MS也就随之出现，而最后现身的，就是重剑型突击高达。战斗时一定要跟他保持距离，绝对不可胡乱采用近身战！

＊完成伊扎克、迪亚加和尼科尔的Mission后可在Mission Mode中使用米歇尔

罗·裘尔：寻宝

完成条件：击毁敌机&击退

败北条件：自机被破坏/营地被敌机侵入

这个任务的重点是不要让敌人进入营地，因此自机必须守在营地前方。但切记不可太接近，否则的话会因敌机在交战中的意外闯入而导致Game Over。只要自机进入敌机射程，他们便会以攻击玩家为最优先。当把5部敌机全部消灭之后，BOSS便会现身，此时便可放手一搏，上前与他一决高下吧！

丛云劾：天之御柱攻略战

完成条件：击毁敌机&击退

败北条件：自机被破坏

虽然丛云劾所驾驶的异端高达蓝色机相当强力，但由于敌人也是旗鼓相当，因此要想取胜还是要看驾驶技术。而且蓝色机只有头部火神炮一种远距离武器，因此战斗时主要还是以近身战为主。开始后不久巨剑型瘟神高达会首先出现，把他打倒之后，试作型灾祸高达会接着登场，利用蓝色机的大剑猛攻应不难收拾他。最后的强敌异端高达金色机“天”终于现身，“天”的性能远远凌驾于蓝色机之上，战斗时要远近配合，采取游击战术，尽量避免硬碰。

＊过版后可在Mission Mode中使用隆德

摩根：[illegible]的闪光

完成条件：击毁敌机&击退/敌舰全灭

败北条件：自机被破坏

相对来说难度较低的一关。敌方只有捷武和战舰，凭着自机的性能应可轻易取

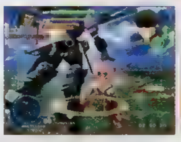
胜。战斗时不妨以敌MS为首要目标，直至击败首领驾驶的高机动型捷武再转为攻击战舰，但同时也要留意战舰的炮击，可用紧急回避来闪躲。

*过版后可在 Mission Mode 中使用米海尔

爱德华：血染的维多利亚

完成条件：交战经过一定时间

败北条件：自机被破坏



这里出现的敌人全部为杂兵机捷武，再加上完成条件是经过一定时间，所以是很简单、爽快的一关。爱德华所控制的重剑型瘟神高达主力武器为大剑，远程武器为飞盾。由于飞盾的命中率低，所以玩家在战斗中只要考虑如何接近目标就可以了。敌方捷武的攻击频率非常高，更会同时多部一起进攻，所以速战速决是重点。

*过版后可在 Mission Mode 中使用蕾娜

劳·卢·克鲁泽：月面的邂逅

完成条件：交战经过一定时间

败北条件：自机被破坏

劳·卢·克鲁泽的高机动型捷武虽然是MS，但射击武器只有机关炮，跟使用激光武器的米别斯交战实在谈不上有多少优势，必须不断四处闪躲把握机会射击才有胜算。在消灭所有敌机后，穆·拉·佛拉达的米别斯〈零式〉会出现，由于武器上处于不利状况，因此可趁机飞近以激光剑作近身攻击会有不错的效果。

*过版后可在 Mission Mode 中使用安东尼

米歇尔：冲破魔弹

完成条件：击退特定敌机

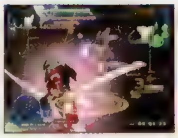
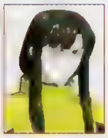
败北条件：自机被破坏

米歇尔所驾驶的为米歇尔专用捷武，射击武器采用攻击力弱但能连续发射的机关枪，为了确保杀伤力最好按住□键不放作连续射击。本关出现的敌人，全部为高速的战机米别斯，因此要接近斩击基本上不可行，故锁定目标后作连续射击吧！经过一会，穆·拉·佛拉达和他的米别斯〈零式〉出现，由于其速度比之前的杂兵战机更高，所以在射击时需要保证一定的角度，这样才能保证命中率。

隆德：世界啊！在我手中起舞吧！

完成条件：击毁敌机＆击退／敌舰全灭

败北条件：自机被破坏

隆德所驾驶的异端高达金色机“天”实在是超强，要在短时间内把所有MS和敌舰消灭实在是易如反掌。即使是本关的BOSS异端高达红色机也不是“天”的对手，但要注意不要跟红色机进行过多的近身接触，在中距离射击会较为有效，不出一会便可把他击破。

蕾娜：樱花乱舞的大地

完成条件：击毁敌机

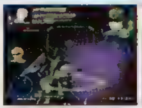
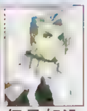
败北条件：自机被破坏

以沙漠作为战场的一关，对手是以巴古和迪姆为主的地面部队。由于巴古会以导弹射击，因此要常常用紧急回避来躲开，相反空中的迪姆威胁较少，可先铲除巴古再对付迪姆。击破所有敌机后，作为的BOSS的3部拉古便会出现，他们的火力比巴古强得多，而且会包围攻击，最好以游击战术把他们逐一击破。

米海尔：SMART OPERATION

完成条件：击毁敌机＆击退

败北条件：自机被破坏

这一关的敌人均是战斗机，除了速度之外战斗力只是一般，故此以高机动型捷武应可轻易击倒他们，也可顺便击沉敌军的战舰。本次的BOSS是由丛云劾所驾驶的异端高达蓝色机，但是却没有装备大剑，所以即使进行近身肉搏也不怕，反而要注意他的射击武器，不要让双方距离拉得太远。

*过版后可在 Mission Mode 中使用巴里

让·凯力：巴拿马攻防的结局

完成条件：交战经过一定时间

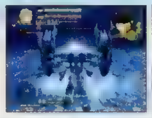
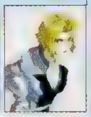
败北条件：自机被破坏

这一关主要是在丛林里作战，敌机包括捷武和迪姆，但是凭着让专用的L达加，只须2至3发便可消灭一台，但要注意的是BOSS决斗高达。他会跟部下使出连携攻击，颇难应付，因此最好先把其他MS消灭，最后剩下决斗高达单挑才是上策。

珍·休士顿：卡萨布兰卡之战

完成条件：消灭一定数目的敌机

败北条件：自机被破坏

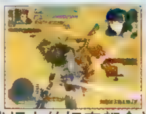



这是Mission Mode中唯一在水中进行的关卡。由于蔚蓝禁高达的战斗力实在太强，敌人根本无法抵挡，再加上敌人只会使用实弹武器，即使被击中也只会消耗自机的PS能源，因此可说是毫无难度的一关，只须把所有敌机和战舰歼灭便可轻松完成！

安东尼：虎之牙·佣兵之剑

完成条件：击退敌机

败北条件：自机被破坏



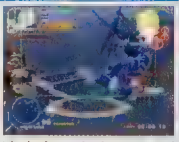
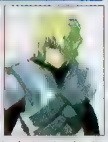
最初出现的敌人，全部为陆战用坦克。虽然敌方车数众多，不过只要按L2键解除LOCK ON，然后再按住□键配合机体移动，便可一次锁定大量敌人，不用一会战场上的坦克都会被消灭。不过之后突击高达就会出现，虽然安东尼驾驶的拉古不能飞行较为不利，但好在敌机只有突击高达的关系，所以大可等待他回到地面时再展开攻击，建议玩家多利用拉古的高速移动进行接近战格斗。

*过版后可在 Mission Mode 中使用志保

萨尼：被释放的狂暴

完成条件：击灭＆击退敌机

败北条件：超过限制时间／自机被破坏

由于先后面对两大主角机自由高达和正义高达，再加上3分钟的时间限制，所以是难度非常高的一关。在任务的最初，便已经出现自由高达和杂兵M1。如果再击沉3艘运输舰的话，正义高达也会马上出现。虽然击倒自由高达也能让正义高达出现，但有可能不够时间完成任务。所以战斗一开始，建议马上击破运输舰让正义高达出现，然后按R3键不停使用奥鲁加同伴支援的无差别攻击击毁杂兵削减BOSS的耐久力，然后再逐一击破两架高达。由于我方还有猎杀高达和瘟神高达做支援，所以不太会出现被夹击的情况。待击倒自由高达和正义高达后，便按实际情况扫讨余下的杂兵就能完成任务。

*过版后可在 Mission Mode 中使用奥鲁加

奥鲁加：最后之键

完成条件：交战一定时间后到达特定地点

败北条件：超过限制时间／自机被破坏

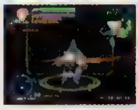
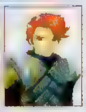
本关玩家要驾驶瘟神高达，在宇宙同时跟自由高达和正义高达展开激战。由于是面对两大主角机，再加上他们的无间断攻击，过于依赖近身作战无疑是引火自焚，因此战斗时必需拉开一定距离。为了短时间内重创两大高达、或是受斩击时能够马上脱身，在战斗开始前必须正确选择同伴。建议玩家选能够支援攻击的舰长娜塔尔，如此当受自由高达和正义高达攻击无法回避时，便马上按R3键发动同伴支援，这样不但能给予他们伤害，还能马上进行反攻逆转劣势。但无论如何此关难度较高，主要还是不停的回避和远距离射击。击退两大高达或一定时间后便可前往目的地完成任务。

*过版后可在 Mission Mode 中使用古罗特

古罗特：彷徨的灵魂

完成条件：击灭＆击退敌机

败北条件：限制时间到／自机被破坏

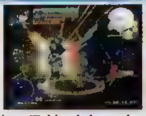
本关将驾驶能变成战机型态的猎杀高达，比起同伴禁断高达和瘟神高达的任务，这一关的难度大幅度下降。最初出现的敌人为一般的捷武和暴风高达，杂兵可用高速移动配合机关炮来对付。而在面对暴风高时，由于时间限制的关系建议采取接近战，以长距离的流星槌配合SP技进攻，要迅速击破暴风高达到不难。紧接而来出现决斗高达，同样以近身战不停地攻击很快就能结束战斗。

*过版后可在 Mission Mode 中使用让·凯力

志保：坚守信念

完成条件：击灭＆击退敌机

败北条件：自机被破坏



这一关最初面对的是地球军量产形的突击达加，只要使用机关枪就能轻易击破，当然要想挣取连击数也可以突进后使用斩击。经过一段时间，会先出现猎杀高达，虽然对方只有一人，但自机的远程机关枪不能对他构成伤害，所以需要看准机会发动近身攻击。成功击退或经过一段时间后会出现瘟神高达，同样击退时后会出现禁断高达。对付余下两架高达的方法大致跟对付猎杀高达时相同，主力以近身斩击去应付相信问题不大。

巴里：拳为谁而出

完成条件：击灭＆击退敌机

败北条件：自机被破坏

由于玩家身处奥普中立国，因此扎夫特军和地球军同时变成敌人。最初出现的敌人有突击达加、捷武等，不过只要保持距离进行射击应该不难应付。经过一段时间，会出现劳·卢·克鲁泽的天意高达，由于天意高达善长远距离战，所以最好采取接近猛攻战术，把握机会按○键使用近身格斗SP技。当天意高达的耐久值剩一半时会撤退，然后再等待一会会出现达加。由于先后要面对两大机体，所以自身的耐久值可能会不足，如自信不足感到困难的话任务开始前可选择拉克丝作为同伴，有她强大的回复支援在完成任务还是可能的。

全机体出现条件一览

机动型突击高达(エールSパック)	初期
炮战型突击高达(ランチャーSパック)	初期
重剑型突击高达(ソードSパック)	初期
嫣红突击高达(ストライクRG)	完成卡嘉丽的Mission Mode
自由高达(フリーダム)	Story Mode吉良篇完成STAGE10
正义高达(ジャスティス)	Story Mode阿斯兰篇完成STAGE7
米别斯〈零式〉(メビウスゼロ)	完成穆・拉・佛拉达的Mission Mode
空中霸王(スカイグラスパー)	Stroy Mode吉良篇完成STAGE5
流星号(ミーティア)	完成Story Mode中吉良篇、阿斯兰篇全任务
突击达加(ストライクダガー)	初期
瘟神高达(カラミティガンダム)	完成奥鲁加的Mission Mode
禁断高达(フォビドゥンG)	完成萨尼的Mission Mode
猎杀高达(レイダーガンダム)	完成古罗特的Mission Mode
HYPERION高达(ハイペリオンG)	完成Mission Mode10个任务
突击高达IWSP(IWSP)	以嫣红突击高达完成Survival Mode
让专用长距离达加(ジャン专用ロングダガー)	完成让・凯力的Mission Mode
重剑型瘟神高达(ソードカラミティ)	完成爱德华的Mission Mode
105达加(105ダガー)	完成摩根的Mission Mode
决斗达加(デュエルダガー)	完成Mission Mode5个任务
暴风达加(バスターダガー)	完成蕾娜的Mission Mode
蔚蓝禁断高达(フォビドゥンB)	完成珍的Mission Mode
D禁断高达(Dフォビドゥン)	拥有Seed Point达到5000点
航空强袭型猎杀高达(レイダー制式仕様)	奥鲁加、萨尼、古罗特,3人等级总和超过Lv20
米别斯(メビウス)	马露或娜塔尔的等级达到Lv10
米别斯〈核弹装备型〉(メビウス“核装备”)	以米别斯完成Survival Mode
神盾高达(イージスガンダム)	Story Mode阿斯兰篇完成STAGE1
闪电高达(ブリッツガンダム)	完成尼克尔的Mission Mode
暴风高达(バスターガンダム)	完成迪亚加的Mission Mode
决斗高达(デュエルガンダム)	完成伊扎克的Mission Mode
决斗高达 高火力推进型(アサルトシュラウド)	以决斗高达完成Survival Mode
无反动炮	初期
特火重粒子炮	初期
诱导弹发射筒	初期
米歇尔专用捷武(ミゲル专用ジン)	完成米歇尔的Mission Mode
侦察型捷武(侦察型ジン)	以捷高完成Survival Mode
捷高(シグー)	完成Survival Mode
DINN(ディン)	提升任何一位同伴的等级
巴古(バクゥ)	初期
巴古导弹型(バグゥミサイル)	以巴古完成Survival Mode
拉古(ラゴゥ)	完成安东尼的Mission Mode
札特(ザウート)	艾纱(アイシャ)或达克斯坦(ダコスタ)的等级达到Lv10
古昂(グーン)	初期
苏奈(ゾノ)	以古昂完成Survival Mode
捷高指军官用(ゲイツ指挥官用)	克鲁泽或伊扎克的等级达到Lv10
捷高(ゲイツ)	尼哥路或迪亚加的等级达到Lv10
天意高达(プロヴィデンス)	完成克鲁泽的Mission Mode
捷武DA(シグ-Dアーレズ)	完成志保的Mission Mode
高机动型捷武(ジンハイマニューバ)	完成米歇尔的Mission Mode
DREDNODE(ドレッドノート)	完成全部的Mission Mode
M1迷惘(M1アストレイ)	初期
M1A迷惘(M1Aアストレイ)	完成巴里的Mission Mode
异端高达 红色机(レッドフレーム)	罗的等级达到Lv10
异端高达 蓝色机(ブルーフレーム)	丛云劾的等级达到Lv10
异端高达 金色机(ゴールドフレーム)	山吹树里(キサト)或伊莱杰(イライジャ)的等级达到Lv10
异端高达 红色机G(レッドフレームG)	完成罗的Mission Mode
异端高达 蓝色机2ndL(ブルーフレーム2ndL)	完成丛云劾的Mission Mode
异端高达 天(ゴールドフレーム天)	以隆德完成Survival Mode
试作型捷武(プロトライブジン)	取得所有的机体
劾专用捷武(劾专用ジン)	取得所有人物
异端高达 红色机FU(レッドフレームFU)	取得所有其他项目

简单提升同伴等级法

在众多的隐藏机体、人物中，有不少都要求提升指定同伴的等级才能出现，不过要全部提升却会花费不少时间。为了更快地取得隐藏要素，现在便为大家提供一个比较容易挣取同伴经验值的地方。首先玩家要完成Story Mode的吉良篇、阿斯兰篇全任务，令店铺出现流星号(ミーティア)。然后再选阿斯兰篇的第2话Silent Run，换乘自由高达驾驶流星号，以及选择要提升等级的同伴。

当任务开始后，不用理会突击高达，先用复数锁定将大天号的所有炮台和装置破坏，然后再攻击主舰。这样便可不费吹灰之力取得S Rank或A Rank的评价，取得大量经验值。

全人物出现条件一览

吉良“私服”(キラ)	吉良的等级达到Lv10
玛琉(マリュー)	初期
娜塔尔(ナタル)	初期
芙蕾“便服”(フレイ)	初期
芙蕾“地球军服”(フレイ)	芙蕾的等级达到Lv5
芙蕾“扎夫特军服”(フレイ)	芙蕾的等级达到Lv10
塞(サイ)	初期
米莉(ミリアリア)	初期
奥鲁加(オルガ)	完成Mission Mode奥鲁加的任务
古罗特(クロト)	完成Mission Mode古罗特的任务
萨尼(シャニ)	完成Mission Mode萨尼的任务
拉克丝(ラクス)	初期
拉克丝“舞台衣装”(ラクス)	拉克丝的等级达到Lv5
拉克丝“后期”(ラクス)	拉克丝的等级达到Lv10
克鲁泽(クルーゼ)	完成Mission Mode克鲁泽的任务
伊扎克(イザーク)	初期
伊扎克“后期”(イザーク)	伊扎克的等级达到Lv5
迪亚加(ディアッカ)	初期
尼哥路(ニコル)	初期
安东尼(アンドリュー)	完成Mission Mode安东尼的任务
安东尼“后期”(アンドリュー)	安东尼的等级达到Lv10
艾纱(アイシャ)	安东尼的等级达到Lv5
达克斯坦(ダコスタ)	安东尼的等级达到Lv5
卡嘉丽(カガリ)	初期
卡嘉丽“裙子”(カガリ)	卡嘉丽的等级达到Lv5
卡嘉丽“指挥服”(カガリ)	卡嘉丽的等级达到Lv10
罗(ロウ)	完成Mission Mode罗的任务
丛云劾(ガイ)	完成Mission Mode丛云劾的任务
山吹树里(キサト)	罗的等级达到Lv5
伊莱杰(イライジャ)	丛云劾的等级达到Lv5
隆德(ロンド)	完成Mission Mode隆德的任务
志保(シホ)	伊扎克的等级达Lv5
摩根(モーガン)	完成Mission Mode摩根的任务
爱德华(エドワード)	完成Mission Mode爱德华的任务
让(ジャン)	完成Mission Mode让的任务
珍(ジェーン)	完成Mission Mode珍的任务
蕾娜(レナ)	完成Mission Mode蕾娜的任务
米歇尔(ミハイル)	完成Mission Mode米歇尔的任务
巴里(バリー)	完成Mission Mode巴里的任务

完

Sammy
三浦健太郎／スタジオ我画．白泉社
三浦健太郎／白泉社・バップ・NTV

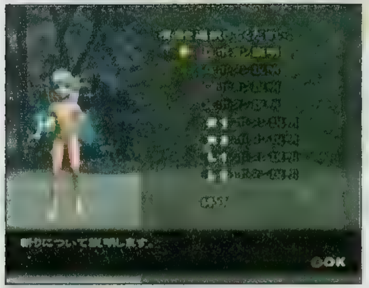
同样是由著名漫画改编而成的游戏作品，这次已经是同名作品的第二作，当然喜欢这部漫画作品的人一定会非常喜欢，因为游戏不仅很到位地体现了原著的精神，而且还有大量的剧情供玩家欣赏。但是如果单以游戏素质而言，又可能是另外一种说法了

Chapter 1（序章） 冬之旅

STORY

从往事的恶梦中苏醒过来的格斯（ガッツ），身处一片白茫茫的雪地之上。突然传来了巴克的呼唤声，原来他被埋在了雪堆里，这是卡思嘉（キャスカ）的杰作，一切都显得如此轻松平和……突然，格斯和卡思嘉身上的烙印都出现了反应，看样子有不速之客正在接近……

Chapter 1 的首要部份其实是让大家熟悉一下游戏的操作，而这时的老师便是能够瞬间变成Q版的妖精巴克（パック）。他会很耐心地逐一向主角格斯介绍所有的战斗和行动方法：



□键　基本攻击

这是最基本的攻击方式，连续按键便可以拖展连续技。而在攻击中，还可以配合左摇杆改变斩击方向，以对付周围源源不断的敌人。

△键　强力攻击

这种攻击的范围和力量都比基本攻击强，但是如果单独使用的话，在出招前会出现很大的破绽，最好还是配合基本攻击使出连续技。

○键　前冲

游戏中的前冲除了可以用来逃走外，其实在攻击中也占有很重要的地位。在前冲过程中配合□或△攻击会有很好的效果。前冲最多可以连续使用3次。

×键　防御

在一般情况下，只是一般的防御，然而如果时机配合得好的话，防御便可以加上反击的效果（Reserva和Counter），尤其是Counter，绝对是BOSS战的主要攻击手段！

R1键　自动锁定

按住R1键就可以始终面对正前方的敌人。然而在一般情况之下，笔者并不建议大家经常使用。因为使用R1攻击敌人，只会令主角的攻击范围变小（只会直线攻击），最好还是留待对付BOSS时使用吧！

R2键　发动狂战士

格斯不断地攻击，便会使左上角色头像右边显示的蓝色能量上升，这便是狂战士指数。在这中状态下，格斯可以不停地攻击敌人，而且即使被攻击也不会有任何硬直时间，同时即使能量没有加满也可以发动。唯一要注意的就是能量在用完后会有短时间的硬直情况。

L1键　辅助武器

只要按住L1键，在右上角便会出现4种辅助武器。只要按和武器相应的按键便可以使用辅助武器。而每次发射之后，便要等待一段时间才可以再发射（当武器右边的时间槽由绿转黄便可以再次发射）。□＝弩・△＝大炮・○＝飞刀・×＝炸弹

L2键　召唤同伴

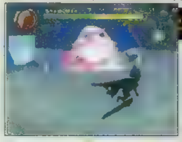
操作和“辅助武器”一样按住L2键再按照同伴选择相应的按键。这里召唤出的同伴并不会协助格斯一同战斗，而是发动同伴的能力进行支援。游戏初期只有巴克一人，而他的能力便是为格斯补充HP。

在练习之后便需要通过“考试”。而这也可以说是第1次BOSS战，对手就是之前那些雪人的强化版——“SNOW MAN”。

BOSS战　SNOW MAN

因为是第一场BOSS战，因此不难应付。主要攻击是口中喷出的冻气以及一双会主动进攻的手，攻击方法其实是很一般的。只要用剑攻击任何部份（头部）都可以造成伤害。不过最佳攻击方法是绕到SNOW MAN的后方发动狂战士猛砍。当然，正面强攻也可以，但是要小心不要被SNOW MAN吞入口中！另外需要注意的是游戏中出现的BOSS都有防御不能技和反击技。发动防御不能技前会闪红光而闪蓝光则是反击技。

BOSS战　左德



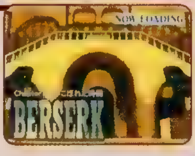
对付左德其实也没有什么特别要说明的地方，甚至硬拼也可以。不过大家如果能够比较熟练地使出COUNTER，就会发现这一战不仅简单而且过瘾。因为左德挥剑动作明显，很容易掌握反击的时机。

BOSS战　左德

第一次击倒左德之后，他会变成牛头魔人再次向格斯进攻。这种形态的左德攻击速度比之前明显快了很多，而且经常会发动防御不能技，所以不能再像之前那样一味傻砍，要注意闪避。虽然把握时机上会有难度，但反击技同样有效尤其是左德前冲攻击时，利用COUNTER能够将它的手砍下来，这样便可以令它停下来漏出破绽，而这正是发动进攻的好机会。虽然左德战败，但是并没有被干掉，它依格里弗斯的命令暂时撤退……

Chapter 1　流逝的时间

STORY



击退了左德之后，三人继续踏上旅程。由于依然是在雪原地带活动，因此路上出现的敌人还是雪人。途中三人在森林之中生火宿营稍作休息。看着熟睡的卡思嘉，格斯也要进入梦乡之时，火堆之中出现一只狐狸状的东西，它不停追问格斯为什么不继续追赶格里弗斯。最后它还突然变大并咬住卡思嘉的脖子……这原来是森林中的魔物令格斯产生的幻觉。然而格斯所看到的真的只是幻觉吗？又或者是其中另有含意呢？

BOSS战　捷度（ジュドー）、哥尔卡斯（コルカス）、比宾（ピピン）

这是一场3对1的战斗，而且除了3人之外，还会有很多的士兵协助BOSS进攻格斯，所以战况可以说是非常不利。直取主要目标尽快结束战斗才是明智之举。在3人之中，以哥尔卡斯的能力最弱，所以应先集中攻击他。其次便是比宾，他的攻击力虽高，不过动作较为缓慢，所以也不难对付；最后便是“捷度”，他的速度很快，但只会用飞刀攻击格斯，构不成太大威胁。

Chapter 2　荒野的再会

STORY

离开了雪原之后，巴克遇上了伊斯多洛（イシドロ），当然，这也意味着那两个神秘人物找到了格斯。伊斯多洛一心希望格斯能指导他剑术，而那两个神秘人的目的原来也和伊斯多洛一样，希望格斯可以教导他们如何在黑暗之中生存……这样，队伍的成员一下子增加了3个人，战斗力也相对提高了。

BOSS战　？？？

这其实不应该算是BOSS战，因为中央的主营玩家不能进入，一定要先将分布在四周的其他军营攻陷才可以进入中央的主军营。所以格斯一定要在地图上找出所有军营，并将里面的敌人全数消灭，这样才能进攻中央的主军营。

BOSS战　UNDEAD

BOSS理所当然就是军队的大将，而他使用的武器是一根相当长的巨棒，所以他的攻击距离也相应较远。不过，这并不是他最厉害的地方……其实如果只对付他一个人，很容易便可以搞定，然而除了他之外，还有不少士兵加入到战斗中，所以场面相当混乱。再加上从后方射来的炮火，久战一定会对格斯十分不利。另外，当BOSS的HP只剩下一半的时候，他还会逃到后方指挥士兵向外围开炮。这时候只要格斯可以将场上的士兵全灭，便不会有任何威胁，而且还有时间可以在右边死角休息。当HP得到完全回复的时候，便可以向大将发动最后的进攻。而方法也非常简单，只要冲到敌阵前使用辅助武器，便可以击中敌方大将，而最理想当然是使用高攻击力的大炮，只要两发便可以将他击倒。

● Sammy ● 10月7日 ● ACT ● 1人 ● DVD-ROM ● 164KB ● 6980日元
● http://www.sammy.co.jp/berserk/index.html

剑风传奇 千年帝国之鹰篇 圣魔战记之章
Text：赤目黑龙 Design: siulau

Chapter 3 灵树之馆

STORY

得到沿路村民的指引，众人进入了森林。然而当格斯和塞尔皮高（セルピコ）交谈的时候，在另一旁的卡思嘉和法尔纳塞（ファルネーゼ）竟然被居住在森林中的兽人（トロール）偷袭，而且更被掳走了……得知消息的格斯立刻赶往支援。这时候本想阻止兽人的伊斯多洛因为能力不足，也陷入危机。幸而一名神秘的魔女突然出现，解救了众人……

BOSS战 石巨人

其实这也应该算是一场练习战，因为格斯得到了新的力量，所以完全可以不把石巨人当一回事。战斗相当的简单，首先，格斯要利用风之力量（L2+□）令敌人停止移动，之后便可以发动火之力量（L2+○）将石巨人的胸膛打开，再趁这个时候发动烙印攻击便可以直接攻击到石巨人核心中的小石人。只要依照这个方法，很快便可以将他打败。

Chapter 4 伊诺克村

STORY

得到了新的力量、加入了新的同伴——西尔凯（シールケ）后，一行人便要前往协助被兽人围攻的伊诺克村。那里本来是一个非常平静的村庄，然而现在正受到兽人的进攻，而只有依靠魔女的魔法才能保住村庄。得到芙萝拉老师的同意，众人陪同西尔凯一同赶往伊诺克村。在这里要做的事情有很多，首先格斯要在村庄中与村民对话，以收集更多的情报。

当得到足够的情报之后，再回去和西尔凯谈话，这时兽人的部队便会来到村庄附近，准备向伊诺克村发动进攻……

IMPORTANT BATTLE 01 守护寺院

格斯要守护坐落于伊诺克村的寺院，因为所有的村民都在寺院中避难。格斯一定要将所有来犯的兽人消灭，这样才可以解除眼前的危机。格斯消灭所有兽人后，村民们都以为可以松口气，然而这还只是恶梦的开始……

IMPORTANT BATTLE 02 封锁西南桥梁

虽然格斯将寺院外的兽人全部消灭，然而兽人的部队源源不断地出现。这次它们打算从西南的大桥方向侵入，格斯的任务便是要封锁这个区域，阻止兽人的入侵，保护村庄。

IMPORTANT BATTLE 03 摧毁高塔

尽管格斯拥有超越常人的能力，但终究也无法长期封锁住西南的大桥，这时想到可以通过摧毁桥旁的高塔直接阻止兽人的进攻。利用这个办法虽然可以截断兽人的进攻路线，但之后由于格斯的退路也被封死，所以便要改由水路返回寺院与众人会合。

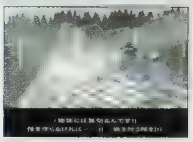
IMPORTANT BATTLE 04 营救村民

离开水路之后，便会收到西尔凯的传心术通讯。原来还有不少村民没能及时逃进寺院，格斯一定要在回寺院之前将他们找到。失散的村民一共有6人，只有每打完一场强制战斗才能救出一个村民。

IMPORTANT BATTLE 05 拖延时间

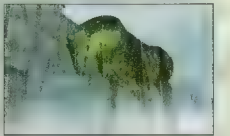
虽然格斯已经回到寺院，但是西尔凯仍未能发动魔法，所以格斯需要继续在寺院外战斗争取时间，直到西尔凯发动魔法为止。

BOSS战 巨鬼



西尔凯终于集结了风、火、水、土四种能量，魔法阵随之展开。然而，这时候一只巨大的兽人闯入，令魔法阵无法运作，唯一的方法便是要将它击倒……BOSS的攻击其实非常简单，只是会普通的挥拳攻击或是倒下身体扑杀格斯而已，只要用一般攻击就可以轻易击中它。然而当它的HP被削减了四分之一后，它会忽然倒下，不过……

BOSS战 川马

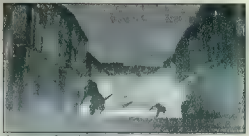


这是一只拥有能够操纵水之力量的中级精灵，身体就像是青蛙和马的混合体，它会在“巨鬼”第一次倒下后出现。攻击方式大致上有3种，首先是可以自由伸缩的舌头攻击；其次是射出水弹攻击；最后便是放出巨大的水球。然而要击中它实在不是一件容易的事，因为它经常会展开由水组成的防护壁，要攻击只有看准机会。当它射出水弹的时候，全力冲到它身边进行攻击，这应该是唯一的机会，否则便要配合辅助武器才能有效攻击到BOSS。

BOSS战 巨鬼

打败“川马”后，战斗并未就此结束。虽然塞尔皮高赶来协助格斯对付“川马”，但刚才倒下的“巨鬼”经过刚才一段时间的恢复再次站了起来！好在虽然体力完全回复，但攻击方法则没有改变，而它的弱点非常明显就是露在体外的肠子。只要击中这些肠子就能够给BOSS造成极大伤害，而打中身体其他部份则几乎没有任何作用。当BOSS的HP降到一半后，EVENT会再次发生……

BOSS战 巨鬼



河水突然涌入村庄中，这时的战斗会变得更加困难。因为受到水流的影响，格斯的移动会比之前迟缓，而且随着河水的高涨，有时候甚至连格斯都看不到。至于“巨鬼”，又与之前一样，HP完全回复……战斗只能重新开始。除了以往的攻击外，这次“巨鬼”会捡起水中的木棍作武器攻击玩家，如果距离较远还会将木棍投向格斯。而弱点方面，仍然是那些露出体外的肠子……

Chapter 5（前篇） 克里科特

STORY

在伊诺克村的战斗中由于格斯的努力，成功将兽人击退。然而因为意外，卡思嘉和法尔纳塞被洪水冲走了，而根据西尔凯的推断，二人应该是被冲到兽人的巢穴之中，所以格斯等人再次出发，前往营救。然而在森林中，竟然出现很多只有在幽界才会出现的怪物，这件事令西尔凯感到非常迷惑……原来众人在不经意间闯入了幽界的暗之领域——克里科特。而在森林中的道路如同迷宫一样有很多分支，要顺利通过并不容易。正确的顺序依次为：

左→右→前→右→右→右→右——BOSS战——左→右→右→中

BOSS战 捷度（ジュドー）、哥尔卡斯（コルカス）、比宾（ピピン）

这次的BOSS竟然又是这3人，好在他们的攻击方式和之前并没有多大的分别，也没有增加什么新能力。反而那些在旁攻击的士兵尤其是新增加的弓弩兵需要注意。因为被弩箭击中会令格斯出现较长时间的硬直，无法防御或闪避BOSS的攻击。因此为了安全起见，一定要第一时间对付那些讨厌的弓弩兵，之后再依照上一次对付3人的次序采取逐一击破战术，这样BOSS战的难度就不会显得太高。

BOSS战 卡施嘉（キャスカ）、捷度（ジュドー）、哥尔卡斯（コルカス）、比宾（ピピン）

再走过一段森林，刚才的3人竟然又在格斯一行人面前出现。不过在他们身边还多出一个人，而她竟然就是——卡思嘉！卡思嘉原本就是“鹰之团”的千人长，在“蚀”发生后便一直跟在格斯身边，现在却为何以敌人的身份出现呢？虽然大家都被这突如其来的变故惊呆，但直觉告诉格斯已经没有时间过多地考虑了，因为一场战斗即将来临……之前出现的那3个人就不用再说了，真正要说的是卡思嘉。虽然她的攻击力不算很强，不过移动与挥剑速度都相当高。因此如果能第一时间强攻击退卡思嘉，那样局势将会对我方十分有利。

BOSS战 萨露鲁

在与“鹰之团”的同伴战斗完之后，之前在雪原的大屋出现的神秘孩子又再次登场。原来在很多年之前，他的家被山贼洗劫一空，而且最后还被大火付之一炬，只剩下他年幼的妹妹。现在的他只有一个心愿，那就是保护他世上唯一的亲人……他本来可以和妹妹一直生活在虚幻的大屋之中，然而那天格斯等人的到来，使一切都回到了现实，令他们再次失去了“家园”。为了要将一切都恢复正常，他便要想尽一切办法消灭格斯一行人！

萨露鲁在目前为止所遇到的BOSS中能力是最可怕的。不仅战斗力高，本体还可以在空中飞行或是进行空间转移。每当格斯成功击中他之后，BOSS便会转移到其他地方，而放出来的光球是无法防御的，只有提前避开。

Chapter 5（后篇） 黄泉的边缘

STORY

通过了森林，众人来到一个更加恐怖的地方。这时候西尔凯再次利用她的感知能力搜寻到卡思嘉和法尔纳塞的下落……这时候的二人，正在一个不知名的地方，而她们的四周竟然全是怪物！好在二人的气息被西尔凯找到，于是众人在西尔凯的指示下向着卡思嘉和法尔纳塞的位置前进。由于这里已经非常接近兽人的巢穴了，所以会有更多的魔兽更疯狂地攻击玩家。另外这里有一些路是要先击破碍事的石头，又或者要借助某些石头才可以通过。

BOSS战 百兽斩

格斯等人终于找到了卡思嘉和法尔纳塞，二人看来都没有受到任何的伤害。既然已经深入了兽人的巢穴，那么恶战是在所难免的。在这里的第一场战斗便是要将100只兽人杀死！这里出现的兽人主要有两种，分别是普通型兽人和大型兽人。前者不用多做介绍无非是皮糙肉厚了一些，要提醒玩家的是那些手上有弓弩的家伙，为了不被敌人白打还是尽快干掉这些放冷箭的家伙吧。

BOSS战 百兽斩

第一场战斗结束之后，格斯示意众人先行离开而自己负责断后。很快第二群敌人就冲了上来，玩家也就进入第二次百兽斩。要提醒的是这时候的格斯身边再没有任何的援手，能使用的只有身上的辅助武器和药粉而已。这次出现的兽人到是没有比之前的难打多少，唯一不同的就是多了一种会跳跃的兽人。虽然如此，但由于经常会被敌人偷袭中断格斯的进攻，所以一定程度上多少还是会感到棘手的。再加上没有同伴的协助，战斗的时候可能会感到不太习惯。

BOSS战 百兽斩

这是最后一场百兽斩，所有种类的兽人都会在这里出现。格斯一定要好好利用身上的所有装备，更重要的是积极发动狂战士状态，快速削减敌人数量。好在这里兽人的数量足够，因此发动狂战士的能量槽很容易就能攒满。

BOSS战 卡思嘉（キャスカ）、捷度（ジュドー）、哥尔卡斯（コルカス）、比宾（ピピン）

当完成3次百兽斩后，出现在格斯面前的竟然又是以往“鹰之团”的战友，众人终于感到命运对他们的讽刺是多么的残酷！而在这次的战斗中，BOSS的能力都明显提高，尤其是在COUNTER的时候更加明显。所以在发动攻击前一定要留意目标身上所发出的光是哪种颜色，如果是蓝光便千万不要胡乱攻击，以免中了BOSS下怀。

BOSS战 格里弗斯

和战友道别之后，出现在格斯面前的竟然就是格里弗斯，这可谓是一场宿命的决战！以往一幕一幕痛苦的回忆又一次在格斯脑海中闪现，决战一触即发！由于格里弗斯可不是什么等闲之辈，所以玩家绝对不可以轻敌，要充分利用一直以来在战斗中学到的技巧。尤其是COUNTER。攻击格里弗斯的最佳时机，便是当他要使出必杀技的时候。这时他的背后会闪起红光，就表示这段时间他处于无防御状态。只要玩家攻击成功，就能给予他相当大的损伤。经过一场恶战，终于分出胜负。然而作为胜利者，格斯并没有打算对格里弗斯下杀手……

BOSS战 萨露鲁

BOSS战真是一场接着一场，完全没有机会给大家休息和SAVE。这次的敌人又是那个萨露鲁，不过他的攻击大致上和以前的一样，而攻击他的方法也和之前相同。唯一不一样的是他多了一种攻击方法，便是会射出一些“暗魂”。如果被击中的话，方向操作便会变得完全相反，这点大家要多加留意。

BOSS战 萨露鲁（使徒形态）

当萨露鲁被击倒之后，一直都避在一旁的妹妹梅莉安（メリーエン）走了出来。原来这个妹妹一早已经死了，只是萨露鲁不肯接受这个现实。这个时候“影子”更与萨露鲁融合，变身成为一只像是蝴蝶一样的大型怪物。BOSS的攻击方法到是比较简单，除了前冲攻击之外，便是利用头部触须攻击。而攻击它的机会其实有很多，不过最有效的便是在它前冲攻击的时候使出COUNTER，这样可以给它造成最大的伤害。

BOSS战 丝兰

当格斯击倒萨露鲁之后，本以为事情可以就此告一段落。然而在这里的所有尸体突然产生剧变，形成了一个新的生命体。依靠兽鬼的尸体，五位“神之手”之一的丝兰的幽体在物质界出现了！BOSS的初段攻击没有什么特别的，只是会利用触手向格斯攻击。而要向她进攻便要先解除她身前的“护翼”，方法很简单，就是连续攻击！当“护翼”打开后，就要抓紧时间猛攻BOSS。当丝兰的HP被扣至接近50%时，EVENT发生，骷髅骑士便会出现。然而他只会在一旁观看，并不会加入战斗。

变成第二型态的丝兰，除了在身前有一对“护翼”，在前方会加上另一对“护翼”，格斯必须要先打掉前方的“护翼”，趁丝兰身前的保护消失抓紧时间反击。另外敌方还会有数只巨鬼出现攻击玩家，不过格斯大可以通过攻击这些巨鬼加速烙印的出现。同时还要多多利用辅助武器，比如能给丝兰造成很大伤害的大炮，配合巨剑攻击可以令战斗时间大大缩短；不过最后一击一定要格斯亲手动手，使用辅助武器是不行的。

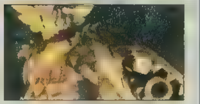
Chapter 6 炎之旅程

STORY

战斗终于告一段落，众人都以为可以重过安乐的日子。然而在“灵树之馆”中，似乎西尔凯的老师和骷髅骑士已经为格斯准备了最后的考验，而且这次考验他无法逃避……

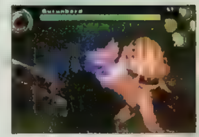
当格斯一行人回到“灵树之馆”时，那里已经是一片火海，而西尔凯的老师也身处火海之中。而在屋外，则出现了很多的使徒！这时候，骷髅骑士再次出现。正当格斯在馆外对抗使徒的时候，其他人则冲进火场找寻老师的下落。这时候，卡思嘉听到老师灵体的呼唤，说留了一件东西给黑暗剑士……

BOSS战 古伦贝尔特



杀掉大量使徒之后，真正的敌人出现了——古伦贝尔特（グルンベルド）。他是新生鹰之团的四天王之一，而这场BOSS战其实只是一个EVENT。由于玩家无论使用什么招数进攻都没有效果，对古伦贝尔特根本造不成伤害。所以玩家主要还是以回避为主，经过一定时间后EVENT便会发生。这边众人找到了老师留给格斯的东西，原来是一件黑色的盔甲……

BOSS战 古伦贝尔特



这一战其实是之前战斗的延续，得到了狂战士甲胄的格斯力量大增，不过似乎已经失去了人的本性……与古伦贝尔特的这场战斗当然不会再像之前那样被动，不过虽然已经可以令BOSS受到损伤，但要想尽快结束战斗便一定要靠COUNTER攻击或烙印攻击。当然，看准机会使用大炮也是必要的。

BOSS战 古伦贝尔特（使徒形态）

虽然战胜了古伦贝尔特，但是血液不断从狂战士甲胄中流出来。这时候，古伦贝尔特露出了他的真面目，变身为一条巨型的火龙，这时真正的决战才刚刚开始！要击倒这头火龙确实不太容易，首先，攻击它的身体是不会有任何效果的，而尾部更是不可以接近的部位。唯一的办法是先要不断攻击它的脚，一段时间后火龙便会倒下来，这时才能够攻击到它身上唯一的要害——头部。当古伦贝尔特的HP被削去一半之后，又会发生剧情。

BOSS战 古伦贝尔特（使徒形态）

由于黑色盔甲的缘故，格斯的自我意识越来越弱。为了要令他找回自我，西尔凯再次遵循老师的指示进入格斯的心灵深处，帮助他回忆起以往所发生的事情、经历过的战斗以及所有这一切真正的意义。终于格斯摆脱了狂战士甲胄的影响恢复了意识，而战斗也再次展开。虽然火龙古伦贝尔特的HP会完全回复，不过现在大家只要按照之前所说的方法再打一遍，胜利不过是时间上的问题。

BOSS战 左德

不愧是最后之战，BOSS战是一场接着一场。当消灭了古伦贝尔特之后，一直站在旁边的左德终于冲出来向格斯挑战，而且一上来便是使徒形态！不过虽然这时的它力量比早先强了很多，可是攻击方法则完全没有改进，只不过多了一招摆尾攻击而已。所以只要大家按照之前的方法对付它便可以，只是同样需要多花一点的时间而已……

爆机之后

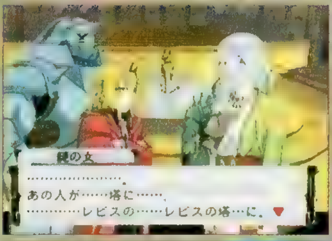
爆机之后，在“PRIZE BOX”中会追加两个新的模式，分别是“100-animal murder”和“Boss Battle”。在“100-animal murder”中，每完成一个MISSION便可取得一件隐藏武器；而“Boss Battle”则是让玩家挑战游戏中出场的BOSS。

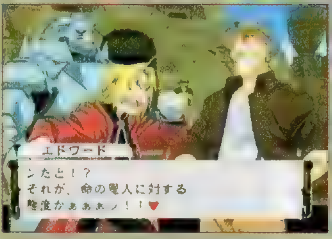
此外，读取爆机后的存档重新开始游戏虽然不可以选择难度，但可以承继爆机时的所有等级和经验值。而且一开始就能够任意选择已得到的武器。

完

作为一款出色的动画作品，当然有它存在的道理，然而是否真是每部动画都适合制作成游戏呢？这个便真是见仁见智了，至于《钢之炼金术师2 赤色炼金术之恶魔》，似乎真是卖名气多于游戏本身呢！

第6章 幻の都シャムシッド





得到アーレン的带领，爱德华与弟弟艾尔等人终于到达幻之都“シャムシッド”。这个“シャムシッド”其实是那些怪物ゴーレム的“原产地”，而且这里也是传说中“レビス教”的发源地，当年，第32代的レビス王为了令染病死去的王妃复活，贸然使用“禁忌”的秘术，可惜最后仍然失败了，而且更因此使王妃变成巨大的ゴーレム，将整个王国毁灭……而当年，アーレン便是和クロウリー一同找到这个古代遗迹的。

PHASE 1 シャムシッド・东の门

开启宝箱得到的物品：NIL

本来只是一个遗迹的“シャムシッド”，当爱德华与艾尔等人来到的时候，竟然发现这里是一个有很多人出没的市镇。突然，神秘女子又再次出现，她只是说着：“那个人……在塔中……在レビス……レビス之塔中。”之后她便再次消失在众人之前。而アーレン因为认出那女子是エルマ，所以便冲进炼成阵之中，接着爱德华与艾尔也随他们一同进入炼成阵之中。

PHASE 2 シャムシッド・南地区

开启宝箱得到的物品：回复药(大)×2、力の秘药、钢のプレート

爱德华与艾尔正式开始在这里的行动，这里有一个SAVE POINT，记录之后，从屋顶可以跳下去，在那里会见到アーレン常用的烟斗，而屋外的村民则无法与之交谈，所以可以省去不少时间。

PHASE 3 シャムシッド・大通り

开启宝箱得到的物品：回复药(大)×2、リローダー、钢のピアス、守りのドリンク

暂时来说，这里并没有什么战斗，只是可打开所有的宝箱，收集所有的道具和装备品。而在这里，爱德华与艾尔还可以找到第3只猫“ろくさんぬ”……正当他们来到城门之时，原来アーレン和ホークアイ早已在这里等待着二人，4人集合之后，便继续行程。

当4人来到レビス塔之前，发现这里聚集着大量的村民，而且他们显得有点儿不寻常。突然之间，所有的村民竟然变成了ゴーレム，向众人发动袭击，4人唯有逃回“シャムシッド・大通り”之中，然而这里的村民也变成了ゴーレム……

此时的ゴーレム已经变得非常强大了，玩家一定要好好利用这里的武器来进行战斗，而最好的方法便是让艾尔操作这里的铁球吊臂，这样可以迅速将ゴーレム消灭。然而，此处的ゴーレム好像消灭不完似的，一批被消灭干净之后，另一批又会马上出现，所以爱德华与艾尔唯有先离开这里。

PHASE 4 シャムシッド・南地区

开启宝箱得到的物品：回复药(大)×1

回到南地区，这时已经再也见不到村民了，反而，之前没有什么特别的石像竟然变成了敌人，开口的石像会放射光线攻击，而其他的石像则会变成陷阱，当爱德华跑过来之时便会倒下来。这里还有大量的ゴーレム幽灵，幸好还有散弹炮，可以将这种数量极多的敌人迅速消灭干净。

而本来在初次来到之时已被锁上的大门也会打开，在这个通道之中，除了仍有ゴーレム幽灵之外，还会有在上一版之中，取得石板之时遇到的巨型ゴーレム。

PHASE 5 シャムシッド・市场通り

开启宝箱得到的物品：回复药(大)×1、练金のドリンク、练金の秘药

在这里出现的ゴーレム，可以说是集大成的部队，什么品种都会有，由大型的ゴーレム，乃至微小的种类全部出现，而且攻击力惊人，利用这里的喷火器绝对有助于战斗。

PHASE 6 シャムシッド・西地区

开启宝箱得到的物品：回复药(特大)×1、回复药(大)×1、力のドリンク、钢のバングル、连打の心得

这是一个非常凶险的地方，而且会有新的敌人出现，这次不是什么新品种ゴーレム，而是一种大型的盔甲人，这种敌人左手是大炮，而右手则握着大刀，不论是近或远程的攻击都非常厉害，要尽可能利用铁槌来攻击，这样可以快些将它们解决。当然，一定要小心射出光线的炮台（石像）。在这里的记录点记录之后，便可以跳上屋顶，然后再跳下去……

落到屋中，这里仍在“西地区”的范围内，并且已经非常接近出口，不过仍有1个大型盔甲人和一些ゴーレム在“恭候”二人。

PHASE 7 シャムシッド・圣堂地区

开启宝箱得到的物品：回复药(大)×1、钢のリンク

这里出现的主要敌人是长臂的大型ゴーレム，他们的攻击共有3种：其一是自转形成龙卷风将爱德华与艾尔卷进去；其二是利用长臂直接攻击；其三便是抛出大量炸弹攻击。最好的方法是利用此处的伸缩棒来攻击，非常安全可靠。另外，这里其实有一个类似圆形的广场，记得不要只是追着ゴーレム攻击，而忘记将这里所有的宝箱打开，回收道具。

PHASE 8 シャムシッド・住宅通り

开启宝箱得到的物品：回复药(大)×1、リローダー×1、守りの秘药

这里一开始就已经有两只泥状的ゴーレム出现，他们的防御力非常强，一般的攻击只会对它们有1点的破坏力，要想快一点将他们消灭，便要靠此处的武器“火棒”，不妨让爱德华和艾尔均各自手持一支。

但不要在战斗初期过分使用“火棒”，因为在泥状ゴーレム被消灭之后，之前的大型ゴーレム会再次出现，而且是在前后出口都出现，那大型的光线兵器往往会令玩家被夹在中间，受到极大伤害。

PHASE 9 シャムシッド・北地区

开启宝箱得到的物品：回复药(特大)×2、回复药(大)×1、リローダー×2、钢のピアス、力の秘药、守りのドリンク、钢のプレート、

这里有两只长臂ゴーレム，消灭他们之后，便要由右边的绳梯向上爬，到达屋顶。从这里落下去，又是一间小屋，在面前的石柱是全部都会倒下来的，将这片狭窄的地方内的敌人消灭之后，便可以沿绳梯向上爬，然而要小心守在绳梯顶的长臂ゴー

●SQUARE ENIX●9月22日●ARPG●1人●DVD-ROM●记忆容量 100KB
●6800日元●http://www.square-enix.co.jp/games/ps2/hagaren2/

钢之炼金术师2 赤色炼金术之恶魔
Text：赤目黑龙 Design：Kennie

レム，它还会从上方抛下来大量炸弹，如果可能的话，可以尝试将这种敌人打落下去，要尽量避免在这种狭窄的地方与它作战。

再向下方跳，敌人依然是长臂ゴーレム，幸好这里有大炮车，可以轻轻松松地把大型敌人消灭干净。最后，在长楼梯上和アーレン、ホークアイ会合，进入レビスの神殿。

PHASE 10 レビスの神殿

开启宝箱得到的物品：回复药(大)×2

在进入这里之前，应先利用SAVE POINT记录一次，因为这里的战斗非比寻常，一不小心便会命丧黄泉，还是谨慎一点为上。进入下一房间（特殊事件）之中，发现这里有一个祭坛，而在祭坛之后有一个人像，其相貌就像是アーレン所认识的エルマ一样……而这个时候，神殿突然震动起来，于是众人便朝外跑去。

PHASE 11 レビスの神殿·礼拜广场

开启宝箱得到的物品：NIL

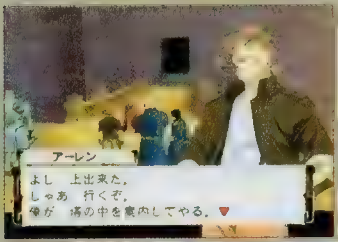
正当4人跑到礼拜广场之时，一只巨大的ゴーレム突然出现在众人之前，这只拥有5只触手的怪物封锁着前进的道路，唯一的方法就是先击倒它才能离开这里。作为一场BOSS战，要想有实力对付这个巨大的怪物，アーレン和ホークアイ的战斗力似乎有所不足，所以二人会躲在一旁避开战斗，而爱德华和艾尔才是战斗的主力。

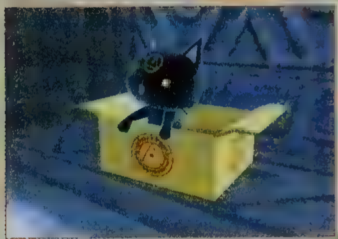
在这个场地之中，所有的武器都是炸弹、飞镖等投掷用的武器，而这些也是对付该BOSS非常有用的武器，不要胡乱浪费。这个BOSS的攻击其实非常简单，除了一般的触手攻击之外，投掷炸弹和头部的5方向3连装光线都是破坏力很强的攻击，然而很容易便可以避开。而需要特别注意的攻击就是集中在触手之上，当然，利用投掷武器直接攻击主体也是可行之法。一段时间之后，BOSS会召唤不同种类的ゴーレム出来作战，不过这也并不会难倒玩家！

当成功消灭BOSS之后，神秘女子エルマ再次出现，她竟然要求アーレン将她消灭，而且，还要将巨大的红色石也一同消灭……这个时候，又有大量的ゴーレム出现，完全将众人包围，幸好罗伊等人及时赶到，为众人解围。

第7章 レビスの塔

消灭所有的ゴーレム之后，众人终于来到“レビスの塔”，这里是所有祸患的源头，而众人现在要做的便是进入“レビスの塔”之中，寻找クロウリー的下落，并阻





止他的恶行，还要毁灭导致一切悲剧发生的红色“贤者之石”。而依照アーレン所说，原来早前エルマ交给爱德华的戒指，其真正名称是“レビスの指轮”，是レビス王族的证明，没有它便不可以进入王族的建筑物之中。于是，爱德华便利用手上的“レビスの指轮”，再加上自己的炼金术力量，令通往“レビスの塔”的桥梁出现，然而，因为アーレン本身没有任何的战斗能力，所以罗伊决定要他留在塔外等候……

PHASE 1 レビスの塔·转送阵の间

开启宝箱得到的物品：NIL

众人来到一个房间之中，这里有3个相同的炼成阵，相信这会是一种传送装置，阿姆斯特朗、罗伊和ドークアイ分别站在炼成阵之中，然而却毫无反应。这时候，拿着“レビスの指轮”的爱德华和艾尔站在中央的圆形之中，手上的戒指然突然发光，发动了这里的3个传送装置，将3人传送到不同的地方，而之后，爱德华和艾尔身处的圆形之中会出现一个SAVE POINT，在记录之后，玩家可以随意选择进入哪一个传送点之中，这里的选择对游戏的故事不会有任何影响，所不同的只是在之后的战斗之中，爱德华和艾尔会和3人中的某一位共同战斗而已。就连地图方面也是一模一样的，所以大家不用担心要在这里玩3次的！在游戏之中，笔者选用的是阿姆斯特朗，因为他的战斗力是这3人之冠。

PHASE 2 レビスの塔·第1层

开启宝箱得到的物品：回复药(特大)×2、リローダー×1、レビスの泪x 1、练金のドリンク

在会合之后，在“レビスの塔”之中的战斗便正式开始。这里的路只有一条，而前方有4块可以炼成的石，可以将石块炼成大铁球（LEVEL UP之后可以炼成钉球），将它们推下去便可以消灭在下面的一部分敌人。不过，在走之前，应先将其余二人招呼上来，否则他们也会“中招”。在这一层之中，最强的敌人仍然是大型盔甲人。

沿楼梯来到尽头，从这里可以跳下去，到达一条长长的走廊，而此处差不多全是盔甲人，幸好在这里有铁球吊臂（LEVEL UP之后可以变成钉球吊臂），玩家利用艾尔来操作吊臂，削减盔甲人的一部分HP之后，再让爱德华来收拾残局。另外，在走廊的另一边尽头，可以炼成3根巨柱，玩家还可以利用这些巨柱来压住盔甲人，这种方法显得更加实际，再加上左右两部的吸风机，大可以先将盔甲人吸住，之后再利用巨柱将他们解决。而盔甲人被全部被消灭之后，又会有大量的ゴーレム出现。

PHASE 3 レビスの塔·第2层

开启宝箱得到的物品：回复药(特大)×3、リローダー×1、练金の秘药

这里的敌人大致上和之前的差不多，但是在直路尽头有两只ゴーレム会射出光线进行远程攻击，玩家应先将他们消灭，以绝后患，让之后的战斗更加方便。而敌人的增援是在起点处也会有两只同样种类的ゴーレム出现。消灭所有敌人之后，便可以向楼梯的方向继续前进。在右转之后，又是一条长廊，然而这里却是另一个难关，和之前一样，在尽头处会有射出光线的ゴーレム出现，所以移动时要留心前方的光线攻击；而另一方面，这里左右两边都会大型的ゴーレム，头部会射出粗粗的光线，虽然不会直接向爱德华等人攻击，不过，前进的路会被他们挡着，除了先让艾尔等NPC先行上前攻击之外，玩家还可以利用在路上的铁球推向敌人。

PHASE 4 レビスの塔·第3层

开启宝箱得到的物品：回复药(特大)×2

进入第3层，这里好像没有什么敌人，众人一直跑到一个房间之中。突然，入口和出口都被锁上，而在房间之中则会先出现4只长臂ゴーレム，在这里应先炼成旁边的吸风机，之后再炼成中央的散弹炮台，便可以在近距离集中攻击他们，这似乎是最快的击倒他们的方法。另外，在这里不要一开始便全部利用两部散弹炮台，因为之后会出现大量的小型ゴーレム，使用同一方法便可以较容易消灭他们。当所有的敌人被消灭之后，出入口都会随之打开，而玩家也会得到“豪腕の手甲”。然而，这并不是第3层的终结……

进入下一个房间，这里有大量的小型ゴーレム和幽灵ゴーレム，要好好利用这里的吸风机和烟花炮，最理想的当然是利用吸风机将所有敌人集中在一起，之后再发射烟花炮将他们一网打尽，然而因为这些敌人总是分散作战，所以唯有尽力而为吧！

在最后的房间之中，又会有长臂ゴーレム出现。不过，在这里还有一部推土机可以炼成，利用这推土机便可以顺利地将长臂ゴーレム消灭，再将其他的敌人也“料理”完毕，便可以向第4层进发。

PHASE 5 レビスの塔·第4层

开启宝箱得到的物品：回复药(特大)×3、练金のドリンク、レビスの泪x 2

这里可以说只是一条长廊，在开始的房间之中，什么敌人也没有，武器方面则有伸缩棒以及两部大炮车，而在前方长廊中的敌人会在这时候进入房间向众人发动攻击。走进前方的长廊，会出现大量的幽灵ゴーレム，全部消灭干净之后，便可以向右转落下去，此处又会有3只长臂ゴーレム出现，而中央有一部铁球吊臂，可以借助它迅速解决危机。

PHASE 6 レビスの塔·双像の间

开启宝箱得到的物品：NIL

这里没有ゴーレム，而且有一个SAVE POINT。这里就像是一个尽头，前面已经没有路可以走，而且这个房间之中有两个巨大的ゴーレム像，中间则有一个石碑，然而3人都不懂得レビス语，所以无法解读。

这个时候，本来留在塔外的アーレン突然出现在这里，然而，他是这里唯一一个可以解读レビス语的人，凭借他的解读，这原来是用来通往王妃房间的传送装置，要启动的话，便要两个懂得练金术的人同时发动在两个ゴーレム像之上的炼成阵，于是爱德华和艾尔便尝试开启这通道。果然，就如アーレン所言，3人同时被传送到王妃房间之中，而在一旁的阿姆斯特朗则只顾在自言自语，连3人消失了也不知道……

PHASE 7 王妃の间

开启宝箱得到的物品：NIL

这座房间显得非常美丽，除了有流水之外，还有非常翠绿的青草，但突然之间，敌人在地下钻了出来。接下来面对的将是BOSS战，然而，这个BOSS其实是大家非常熟悉的敌人，她便是在之前已经败过一次的女性怪物，可是在上一次战斗之后，她被クロウリー救走了，这次可以算是她的复仇战。

目前的她的攻击力比之前更加可怕。首先，她可以在中央的草地使用炼金术，召唤黑色的触手将爱德华和艾尔吸过去攻击，也可以像以往那样将一些像大钟的东西放下来，还会放出3方向的火球。同时，她能够召唤ゴーレム出来作战，大多会是可以发射红色大型光线的大型ゴーレム，少则一只，多则将有两只。而对付这个BOSS的方法，其实可以说是非常简单的。首先，便是利用房间中央的4个武器，分别是两个火炎发射器和两个机关炮，不要同一时间使用，要分别使用才可以收到最大的效果，尽量让艾尔将BOSS牵制在中央位置，这样便可以令这4件武器发挥威力。

其次便是使用4支“火棒”的时间，玩家应该先引BOSS追赶过来，因为这样才是攻击她的最佳时机，当她将要追上爱德华的时候便会开始发动攻击，这时候回身便可以打中她，而且当她倒地之后还可以再补上一记攻击，非常划算。另外，在此处的炸弹也是相当不俗的武器。

当爱德华和艾尔将BOSS击倒之后，她便会倒在中央的草地上，并回复本来的面貌，原来她竟然便是アーレン认识的エルマ！她和当日的レビス王妃一样，被クロウリー利用练金术从死亡中唤醒过来，然而，重生的她也和当初的王妃一样，变成一头怪物，而现在她才真正得到了解脱……

PHASE 8 塔の地下・第1层

开启宝箱得到的物品：レビスの泪×3、リローダー×1

当消灭了エルマ之后，アーレン就留了在王妃花园之中。而爱德华和艾尔则继续前进，来到“レビスの塔”的地底，这里的敌人全是最强的种类。首先，在入口左边有两只泥状ゴーレム，这里有两部大炮车，但由于泥状ゴーレム的身体扁平，所以最好可以在楼梯之上向下开炮，这样命中率会更高。而在左边，则会是一群可以发射光线的一般ゴーレム。

继续向前进，来到一个向右转的弯角，这里有大量的ゴーレム，而在远处还会有可以发射红色大型光线的大型ゴーレム，所以一定要小心留意，玩家应第一时间冲上前先将这两只敌人消灭。完成这一段后，便可以进入第2层。

PHASE 9 塔の地下・第2层

开启宝箱得到的物品：回复药(大)×1、回复药(特大)×3、レビスの泪×1、リローダー×1、力の秘药、练金の秘药×2、守りの秘药×2、心眼の腕轮、力の秘药、练金のドリンク、守りのドリンク、力のドリンク、回避の心得

这里是一个风的世界，在这里的左右两边均会有一些非常巨大的吹风或吸风装置，玩家要留意风的流向以及在地面的情况，地面越光，表示风的力量越强，在这里实在不必理会艾尔的存在，因为可以不带着他通过这里的机关，只要努力让爱德华通过便可以了。当通过在起点前方的区域之后，便会见到有上和下两条路，先不要理会上方的路，跳落下方，这里是可以通往右边的通道，本来是有很多的长臂ゴーレム，不过因为在上方可以炼成多根巨柱，所以才可以很轻易地通过，之后又会有很多会投砖的小型ゴーレム，这里有两个跳动装置，利用这个东西便可以轻易地消灭所有的小型ゴーレム。

之后便要说回刚才上行的路，这里的路比较困难，要取得这里的所有宝箱内的道具，需要玩家具有一定的技巧，首先，要从左边开始，左边的两个宝箱不能取得，最重要的是不要被中间的强风吸住，至于前与后的风较弱，应当可以顺利通过。取得左边的两个宝箱之后，便要靠风的吸力，跳起来让风将爱德华吸到另一边，便可以取得在左边的宝箱。之后在这里向前跳，便可以到达前方的平台之上，要小心左右两边不同时间发动的风力。在取得前方所有的宝箱之后，才是最关键的时刻，因为在这个平台的左上方的角落下，便是游戏之中第4只猫的位置，只要由上向下落，爱德华就会被强风吹到墙边（特殊事件），此时一直以来都爱猫如命的艾尔便会出现，利用他那不知从何而来的力量，跑到黑猫的旁边，成功地将黑猫“おふぃーりあ”救出……

在成功地将“おふぃーりあ”救出之后，便可以沿刚才右边的通道前进，这里本来便是在出口的旁边，不过现在仍不是离开的时候，玩家应先到前面取得最后的宝箱。这里的风向虽然是左右不定的，不过只要小心前进便一定可以安全通过。完成之后可以来到这一层的出口。

PHASE 10 塔の地下・第3层

开启宝箱得到的物品：回复药(特大)×3、回复药(大)×1、刃のピアス、刃のプレート、刃のバングル、刃のリング

一开始已经觉得这里是没有路的一个关卡，只要向下跳玩家便会知道这里是一个怎样的地方，在下方有两只泥状ゴーレム，而这里还有两部大炮车，然而用大炮车来对付泥状ゴーレム实在有点儿困难，最好还是拉到远距离后再攻击。接着向下跳，会有一个平台，平台之上有一个宝箱。之后继续向前行，前方会出现大量幽灵ゴーレム，而上方则会有长臂ゴーレム不停地向下投掷大量的炸弹，如果可以的话，让艾尔在这里对付幽灵ゴーレム，而爱德华则要爬到上方将长臂ゴーレム一一解决。

消灭完这里的敌人之后，不要太早离开，因为应先利用这里的箭台向出口附近的大型ゴーレム攻击，他所射出的光线会阻碍爱德华和艾尔遗容，一定要尽早将他消灭。

将远处的大型ゴーレム消灭之后，在箭台旁借助艾尔的能力，跳到对面的平台之上，可取得宝箱之中的道具。从这里向上走的路只有一条，玩家要沿前方宝箱旁的小梯向上爬，之后遇到长臂ゴーレム、幽灵ゴーレム和大型ゴーレム，如果不尽早将大型ゴーレム消灭，它会不断地制造幽灵ゴーレム。和之前的差不多，在向爬上来的小梯位置，利用艾尔向前跳，便可到达高处的另一个平台，在那里还可以找到一个宝箱。而从这个宝箱前面跳下去，其实还有一个平台，并有一个宝箱，不要忘记啊！完成以上的路线之后，便可以到第4层。

PHASE 11 塔の地下・第4层

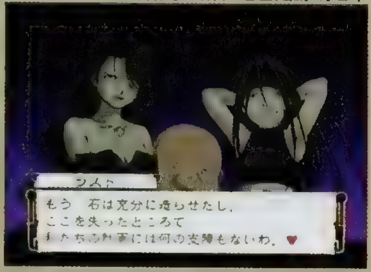
开启宝箱得到的物品：回复药(特大)×2、回复药(大)×1、

“塔の地下”的敌人是一层比一层强，从这里一开始便是盔甲人，玩家应先引他们向前冲，之后利用在后方的大炮车，这样便可以轻易地将它们解决。在这里不妨让艾尔也驾驶一部大炮车，因为在前面还会有非常强劲的大型ゴーレム和盔甲人，这样一来，爱德华和艾尔便可以兵分两路，更快地将敌人全部消灭。另外，玩家还可以考虑使用在下行楼梯前的巨柱，同样可以使盔甲人受到极大的损伤呢！完成之后，便可以沿楼梯向上走，这里有一个SAVE POINT，在此记录非常重要，因为前面要进行的便是本游戏之中的最后决战。

PHASE 12 王の间

开启宝箱得到的物品：NIL

通过光门，爱德华和艾尔终于找到了クロウリー的藏身之所，这也是游戏之中的最后一战。初段的クロウリー其实没有什么特别之处，最重要的是他的回避能力非常高，所以不易击中他，唯一可以成功击中他的机会便是像对付エルマ的方法那样，让他一直追赶爱德华，就在他准备攻击的一刹那改变方向，这样他便会露出空档，但这时最多也只可以向他作出一至两击，击中后便要逃走，绝不可以贪心。



此外，当然可以利用不死的艾尔来攻击クロウリー，因为当クロウリー的HP被削去三分之一后，他便会改为利用手持剑来攻击，除了攻击范围大了之外，还会利用剑放出的剑光攻击，而回避能力也会再次提升，之前说的方法已经未必可以每次成功，最好便是利用艾尔攻击时的机会再向クロウリー发动攻击。

当爱德华和艾尔将クロウリー打败之后，他会吸收“贤者之石”的力量强化自己。强化本来是一件好事，不过，换来的便是回避能力的下降，玩家可以轻易地击中他，使用“缠”的打法将是对付他的最佳方法，尤其是使用剑最能发挥“缠”的功效。此外，强化了的クロウリー还会召唤出一种类似石碑的东西出来，爱德华可以将这座碑炼成不同的武器，然而，这些碑本身还会射出光线攻击，所以一定要看准机会才可以尝试将它们炼成武器。

成功击败クロウリー之后，游戏也算是告一段落了。其实吸收了“贤者之石”力量的クロウリー，因为这里的“贤者之石”仍然存在，所以仍有活动能力，而且不断地在巨大化，为了要将他完全消灭，爱德华和艾尔便要找出“贤者之石”的位置，并将它完全毁灭。而失控的クロウリー则由赶到的罗伊等人抵挡着……

PHASE 13 塔の地下・最深层

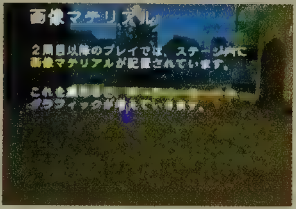
开启宝箱得到的物品：NIL

这里便是收藏“贤者之石”的地方，来到这里的爱德华和艾尔，见到坐在王座上的シャムシッド国王。然而，这时已经没有时间调查这些东西，一定要先将“贤者之石”破坏！可是当爱德华一触及这巨大的“贤者之石”，他便进入了一个像是梦幻世界的地方，四周白茫茫一片，只见到一个红色的光球，原来这是“レビスの王”的记忆；之后，爱德华又见到另一个光球，这次是“クロウリー”的记忆；接着便是“エルマ”的记忆；而最后看到的是这些人的最痛苦的回忆，还有……爱德华自己的回忆。终了，因为听到别人及艾尔的呼唤，爱德华终于清醒了过来，这个时候，アーレン也赶到了，由于得到他的协助，终于知道要将“贤者之石”消灭的方法，那便是要完成这里的炼成阵，玩家只要将在这里的3个石锥破坏，炼成阵便可以运作，“贤者之石”也会被马上消灭，一切都将恢复原貌……

然而，这真是所有事件的完结吗……？

被迫进行的二周目

在完成一次游戏之后，基本上所有的故事都算是完结了。然而，当回到主目录之时，会发现影片一栏之中所有的影片都凑齐了，可相册方面则仍是一张也没有，究竟怎样才可以取得数十张的相片呢？



其实方法非常简单，只要玩家再次进行游戏，在游戏的指定地点之中，玩家便可以取得一种紫色的水晶，这些便是相册之中的相片，玩家只要记得出现在相册之中的提示，便一定可以集齐所有的图片。

' 2004 PHANTAGRAM., Co. Ltd. All right reserved.

KINGDOM UNDER FIRE
THE CRUSADERS

大部份喜爱RPG的朋友，都会对以剑和魔法作为舞台的游戏情有独钟，不过大家有没有想过将这种世界观搬到动作游戏上，并能够让大量玩家一起参与的话感觉又如何？本次介绍的XBOX游戏《炽焰帝国：十字军东征》，就是一个发生在类似中世纪欧洲的世界，描述光与暗两个种族军队之间的冲突。在广大战场上跟数百人规模的兵团展开乱斗，并加入战略要素，再加上华丽致极的画面，不论是RPG游戏迷、SLG游戏迷还是动作游戏迷定能体会其中的乐趣。

●JALECO●今冬发售予定(美版10月12日发售)●ACT●1人玩
●DVD-ROM●记忆容量未定●7140日元●http://www.JALECO.co.jp

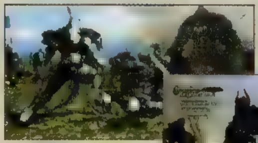
故事简介

游戏的设定为前作PC版《炽焰帝国》的50年后。曾经挑起人类族纷争的暗之王国希古斯达军再一次打算染指神圣之地，而故事也从侵略艾古尼斯亚王国开始。玩家将会以人类族防卫者的身份，跟侵略的暗之部族展开激战。随着玩家的行动，还有可能以军队司令官的身份参战。

不同的势力展开大战。

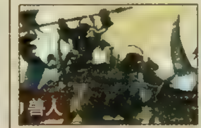
各种特殊兵种

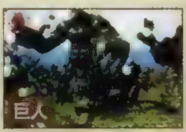
不管人族还是暗黑精灵族都具有独自的具有特色的兵种，并且这些兵种大部分对地方造成特效。虽然它们都非常强力，但都回存在一些意想不到的弱点。只要克服这些弱点，他们就会充分发挥特有的力量来作为战场上的主力部队。下面就介绍一下这些特殊兵种。



壮大而华丽的舞台。

巨大的怪物

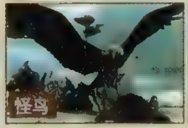

兽人

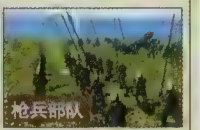

巨人

巨象

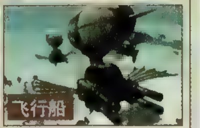
蝎子

各种部队


怪鸟


枪兵部队

投石车


飞行船

主宰战场主导权的两个模式

正如前面所提到的，玩家可作为大型军队的主将率领部队，又或是身为直属部队的队长手持武器亲自战斗。为了能使玩家以这两种不同身份的角色体验游戏，本作的系统分为Action Mode和Tactical Mode两部份，如何决择全由玩家决定。

登场的主人公

杰拉德（简单）
比罗尼迪王国东方防卫军指挥官，深受部下信赖。

蕾克莉诗亚（普通）
韦洛杜王国军团长，为研究尼克那尔侵略圣地的真意而率队出征。

基杜鲁（困难）
率领艾古尼斯亚王国圣骑士团第二大队的将军，现在被派遣防卫圣地。

尼克那尔（困难）
拥有超越人类的智慧和强大的力量，也是希古斯达之王，能够控制兽人和怪物。

比鲁茜亚大陆

势力关系图

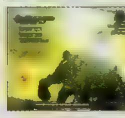
人类族 → 对立 ← 暗之部族

艾古尼斯亚王国　　韦洛特王国
同盟　　侵略　　同盟
比罗尼迪王国　　希古斯达

Action Mode

在这个模式中玩家控制的角色将会手持武器亲自上阵战斗。作为队长能够率领20-30人组成部队执行任务或遭遇敌方部队时展开战斗。我方的部队会根据玩家角色的特性进行半自动式战斗。此时玩家要做的，便是以自身的能力协助队友杀敌，以敌方的队长级人物为目标进攻吧！由于这个模式里主要是少数精锐部队的战斗，因此最好在局部战或小规模战斗中选择。

动作部份


可亲临战场作战!

玩家控制人物所使用的攻击系统大致分为强力攻击、普通攻击和特殊攻击。另外输入特定指令更可做出强力的连携，一尝以单人击倒大量敌兵的爽快感。

指挥其他的部队

主要是对部队下达命令、指定和变更进军方向、了解地图和周围的情报等，当然根据实际情况决定战斗或回避也是非常重要的。在进军时可以改变阵型，因此要经常留意敌我双方军势的变化。

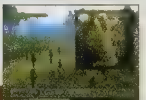
Tactical Mode

在此模式中，玩家可对复数部队下达指示，进行如埋伏或引诱等以部队为单位执行的作战。一些在Action Mode中无法实现的目标或计划也可借此打出新的突破口，令战况发生转变。

根据部队特性下达指示

每个部队都有各自善长的特定攻击方法或擅长的工作活动等，例如弓兵善长远距离攻击不善长接近战等。如何明确地认清各部队的优劣处扬长避短是此模式胜败的关键。

指定进攻路线



对各部队进行指示，可以如画面中右上方表示的地图上实行和确认。由于移动目的地可作复数指定，所以可跟其他部队一同行动以达成目的。此外有关攻击方面，可以下达威吓、一齐攻击等指令。

在据点作准备

在单人模式中的据点，是作为在大陆间移动或前往战场的中转站。在据点里还能进行部队的强化，对以后的战斗有决定性作用。

在据点里可执行的命令
- 任务确认
- 训练部队
- 情报收集
- 玩家／部队装备的强化

炽焰帝国：十字军东征
Text：小志幽凉 Design：siulau

© Microsoft Corporation. All rights reserved.

操作简介	
左摇杆	角色移动 / 地图游标移动
右摇杆	视点控制
十字键	选择部队特殊能力 / 请求支援部队
A	强力攻击 / 决定
B	特殊行动(反击模 / 防御或闪避) / 取消
X	普通攻击
Y	全体部队一起前往相同目的地 / 解说
Y	发动主角特殊攻击
X+A	发动右副官特殊攻击
Y+B	发动左副官特殊攻击
L/R	改变所选择的部队 / 按着不放显示迷你地图 + A设定行军路线
黑	部队士兵集中在一起
白	部队士兵散开
START	暂停 / 开启选单画面
BACK	扩缩迷你地图

游戏进程

本作品是款即时战略加动作游戏，玩家并不是单纯控制主角杰拉德在战场上挥剑杀敌那么简单，而是需要同时指挥两个或以上的部队行动。首先在战役开始前会在自己的据点，可以进行战前会议、为部队升级或进行作战练习等等。离开据点后大地图会有绿色圆形显示玩家下一个需前往的方点，移动到该点进入便会展开战斗。

平常行军时是以部队为单位，所有部队移动均需要先按出战场地图，然后以游标移向目标地点再下决定，部队就会朝那里前进。不同部队都有各自擅长的工作和特殊能力，在稍后会详细说明。当部队碰上敌军后，就会展开战斗，玩家只能控制主角直接挥剑攻击，其他部队则会自行作战，但是你仍可在战斗中控制他们撤离战场。

据点解说

OPERATIONS(作战室)：这里是发生故事以及说明接下来的作战要项，每次到新据点时都要先到这里来。

BARRACK(兵营)：此处是让玩家利用战役中获得的经验值以及奖，来为各个部队进行升级及添置装备。

PUB(酒吧)：这地方也是发生剧情的地方，可以打探情报，以及聘请雇佣兵。

TRAINING(训练所)：这里是供玩家学习如何使用不同的部队，以及怎样行军。

MAIN GATE(出口)：选择这里便会移动到野外行军的大地图去。

兵营解说

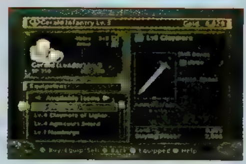
在据点选择“BARRACK”进入兵营画面，首先会显示接下来需要作战的部队，按A选择后可以用左摇杆拣选指挥官、指挥官(主角部队才会有)或部队，按A决定便可以选择提升的项目。

A)SKILL（技能）

这是以经验值换取角色的技能，内里再细分许多项目，当中指挥官可以学习新的技能，但要注意不同的技能会占不同的空间，而一名指挥官最多只有四个空间，此外经验值是所有部队共用的，所以要注意不好只给一个部队升级，要挑选几个精锐部队共同升级。与该部队的职业相关的技能会显示（^_^）(笑脸)。若是觉得不满意也可以按黑键删除。（其中与部队的职业相关的技能是无法删除，可以在职业栏中查看该职业所需要的技能）至于所有技能如下：

MELEE（近身攻击）：	提升近身搏斗的战斗力，也比其他技能更易提升防守力，领队战斗力提升的同时部队也会相应强化。（不管是什么兵种，混战的时候都是此技能取决于该兵种的战斗能力）
SCOUT（侦查）：	提高侦察兵的脚程与视野。(主人公专用)
RANGED（远程攻击）：	提高箭手的攻击威力。
FRONTAL（正面攻击）：	增强矛兵和骑兵的攻击力量。
RIDING（骑乘）：	影响骑兵的移动力和回转力。
GUNPOWDER（火药）：	只有人类才能使用的技能。提升迫击炮和地雷陷阱爆破力。
TEAMWORK（协力）：	影响挖或者解除陷阱，攻城武器等需要多人来完成的行动。
TAMING（饲养）：	只有兽人族才能使用的技能。影响蝎子，大象等动物的移动能力。
FIRE（火焰）：	给武器附加火属性。令攻击带有火属性效果燃烧敌人，学会“METEOR（陨石）”技能。随着技能等级上升陨石数量增加。
LIGHTNING（闪电）：	给武器附加闪电属性。可令敌军一定时间无法行动以及降低防御力，可以发动“THUNDERSTORM(闪电风暴)”技能。随着技能等级上升落雷的数量增加。
ICE（冰冻）：	给武器附加冰冻属性。能够发动冰属性攻击令他们行动迟缓，学会“BLIZZARD(雪暴风)”技能。随着技能等级上升学风暴的持续时间增加
HOLY（神圣）：	只有人族才能具备的技能，对不死系特效。可以治疗同伴，并伤害不死系的部队，学会“CURATIO（大治疗）”和“无效”技能。随着技能等级上升大治疗的恢复值上升。
EARTH（大地）：	给武器附加毒属性，一定时间给敌人造成持续性的伤害。学会“VINE(茎)”技能。随着技能等级上升，茎的供给范围更加广泛。
CURSE（诅咒）：	只有暗黑精灵和兽人族才能具备的技能。给武器附加诅咒属性。下降对方的攻击力、防御力以及SP，并且使对方造成失明状态。学会“DARKMIST（暗黑之雾）”技能。随着技能等级上升，暗黑之雾的持续时间。

B)EQUIPMENT（装备）



这是为各指令官和士兵们购买装备的地方，随着不同兵种的指挥官和士兵能装备的武器或防具都不同，甚至有些兵种无法装任何装备。每件装备都有等级，指挥官必须达到相应“等级”才能装相应等级的装备，指挥官装备的附加技能除了影响指挥官本身之外还影响该指挥官带领的兵种。装备本身没有任何攻击力或防御力，只有3种附加能力。第一种是“技能奖励”，给部队的相应技能额外奖励。第二种是“耐性奖励”，各部队的耐性额外的奖励。第三种是追加效果，一般都是给获得的经验值或SP值额外的百分比。比如“获得经验时有10%的额外奖励”等等。所以玩家购买装备时只要根据这三种附加能力选装备就可以了。

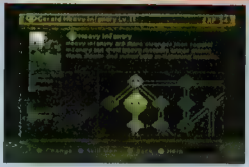
C)SPECIAL ABILITY（特殊能力）

这里是看各指挥官级人物的特殊能力，正如在技能那里所说，不同的指挥官都有本身的特殊能力限制，在这里就可以一目了然，特殊能力栏目中亮的技能就是目前可以使用的技能，而暗的技能是无法使用，但是可以学其他技能来学会的技能。

D)CHANGE OFFICER（副将变更）

随着故事的推进，会陆续有新的指挥官登场，玩家便可以在这里为主角更换其他的指挥官。

E)JOB（职业）



士兵的专用指令，只要指挥官的技能达到一定条件，该指挥官所带领的士兵就可以转成相应的职业。至于转职条件显示在画面左下的“REQUIRED SKILL”，这是与领队的技能数值挂钩，例如主角部队士兵需要MELEE 10，只要为主角该能力升至同级，便可选择新的职业，当然该部队的实力也会变得更强大。职业图标中亮的图标是该指令官带领的士兵可以转职的职业(当然同时要满足该职业需要的技能)。暗的图标是该指令官无法学会相应的技能，所以永远都不能学会的技能。黄色图标为可以转职，但是由于缺少骑乘手段（比如怪鸟，飞龙）或者目前还没达到技术（比如飞船等），所以无法出战的兵种。

F)RESISTANCE（耐性）

士兵的专用指令，这是看该兵种对不同攻击的抵抗数值。有些兵种会存在特有的耐性或弱点，可以拿指挥官或士兵的装备来弥补这些弱点。

行军

前往MAIN GATE便可以到野外的大地图，前往所显示的战场去，会先说明该战役如何布阵，以及说明具体的战役。

首先玩家要习惯如何选择自军可控制的部队，按L或R都能变更所控制的部队，于画面左上是部队HP(HIT POINT)槽，而变得又大又亮的HP槽就代表正受到玩家控制的部队，确认这点对游戏相当重要，因为若派错队伍去作战随时会有全军覆没的危险。而平常行军，建议玩家可以利用左摇杆移动画面上白线的游标，按A确认后部队就会自动前进。

确认选择正确的部队后，于画面右上会有迷你地图，按住L键或R键不放便会扩大，地图上

显示的绿色点是玩家可操纵的部队，蓝点是我军但不受控制的部队，红点则是敌方部队。这时控制左摇杆可以移动地图上的箭头，通常会有特定的指示要求部队前往某处，将箭咀移至那里按A，部队就会自动朝目的地前进，按B键则是停下来。若是想所有部队朝同一目的地去，则可以按Y来决定。

如果要指示部队直接与敌军交锋，只要将箭咀指向该敌方部队，那时会出现剑形符号，那便表示已下了攻击指示，否则我军只会移动至该位置停下。

此外在行军当中，玩家可以自由调整部队移动速度，平常以普通队型移动，但是按白色键或黑色键则可改变阵式。按白色键会令部队散开，如此行军速度会提升，但是遇上敌方攻击时所受的伤害会较大。按黑色键则会聚合在一起，行军速度会急降，但是对敌方攻势防守力加强，可是若敌方使用魔法则会受到严重伤害。

画面下方是SP（SKILL POINT）槽，SP槽是玩家控制的所有部队都通用的。而SP槽的最大值与主人公的等级成正比。SP槽随着时间会慢慢上升，除此之外还有很多情况下可以增加SP槽，基本上做出对我军有利的行动就会增加，比如说击败敌军部队，完成任务等。反而做出我方不利的行动就会降低SP槽，比如追杀敌兵时敌兵成功地逃离战场等等。而各部队所有特殊行动均需要消耗SP值才能实行，只要按十字键就会显示，并把技能选中后还是建议按住R键在小地图上选好目标，再按A键。

战斗

当部队与敌军碰个正着时，就会进行肉搏战，肉搏战中玩家只能控制主人公，其他指挥官和士兵都自动战斗。如果选中的部队不是主人公部队的话玩家只能给该部队下达逃离命令，其他行动都有该部队自行判断来行动。肉搏战中操作主人公的时候具体操作方法有，X是普通攻击，A是强力攻击，两者之间可以组合出不同的连续技。B键是防御，如时机正确还具有反击作用。Y是特殊攻击（每次使用特殊功绩就会消耗100SP）。

在战斗中砍倒敌人时下方的SP值会不断增加，当达到一定份量按X＋A或Y＋B可以发动指挥官的特殊攻击，能为主人公扫走身边的敌人。

要在肉搏战斗中取胜的条件有两种方法，一种是全灭所有士兵，另一种是击败敌方指挥官。有些指挥官与其他士兵外观完全不同，所以轻松辨识，但是有些指挥官与士兵没有太大的区别，这时候要攻击对方，只要出现红色血槽就是指挥官了。如果立刻把指挥官击倒就会立即获得胜

利，这样会减少自军损害，但是获得的经验值不多。所以根据战场的战况建议还是要把敌方士兵全部消灭，获得更多的经验值

至于我军的败北就是主人公带领的士兵全灭或是任务失败。至于主人公是不会战死的，虽然主人公也有血槽，但是血槽减为零后跪在地上这时不断左右拉左摇杆过一段时间就会全回复。

部队解说

游戏中发生的战争主要是种族是人类和暗黑精灵族。但是有精灵族、矮人族、兽人族等其他种族也为了自己的利益会协助这两个种族参加战斗。每一个种族或每一个兵种会有他们的特长和弱点。人族的攻击、HP平均，防御高能学会神圣属性的技能。暗黑精灵族的攻击力、防御力、HP都比较低移动力高。另外暗黑精灵族天生就可以使用“祝福树”技能，可以从地上召唤一颗祝福树，给附近的我方兵种HP徐徐回复的效果，并且进入森林里的暗黑精灵族也会HP徐徐回复，但回复速度较慢。兽人族的攻击力、防御力、HP都很高，但是移动力较低。兽人族的特殊技能叫做“愤怒”，一定时间内提高范围之内的我方兵种的攻击力和防御力。在这里介绍一下在EASY难度和NORMAL难度下可以使用的兵种。

INFANTRY（步兵）

人族最基本的兵种之一，是主人公杰拉德的初期兵种，因为是轻装所以移动速度比较快，除此之外没有什么特点。

HEAVY INFANTRY（重装步兵）

步兵的中级职业，因为穿着重装，所以移动速度比速度慢，并且对雷属性攻击脆弱。除此之外的其它能力都比步兵强。

KNIGHT（骑士）

步兵的上级职业，移动速度比重装步兵更慢，并且对雷属性攻击脆弱。除此之外的其它能力都比重装步兵强。

PALADIN（圣骑士）

具有神圣属性的骑士，肉搏战方面比骑士稍微弱，但具有3种回复能力，并且对不死系有特效。

SPEARMAN（矛兵）

手持长矛的步兵，他们正是骑兵的克星，不过需在站停的状态才有效，因此并非机动型的部队。所以当遇上骑兵，最好将步兵置在矛兵身后，然后等敌军自投罗网。

CAVALRY（骑兵）

骑兵拥有众兵种里最高速度的部队，追逐远处敌人最有效。此外他们也是步兵的克星，藉着移动时的冲刺力可以冲倒敌人，因此并不需要特意进行正面交锋，而是单纯来回冲撞敌军。另外行军时以聚合阵式撞向敌人效果绝大。

GERALD KNIGHT（重装骑兵）

骑兵的上级职业。比骑士攻击速度慢，其他能力方面都比骑士要高一些。除了兽人族的斧兵以外没人对重装骑兵造成致命性的威胁。

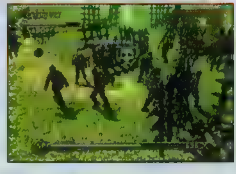
ARCHER（弓箭兵）

远距离攻击的兵种，当游标指向敌人时会有部队名字显示，或是开启地图将游标移向敌方部队，如在射程以部队会自行移动到范围内，这时按A键就会展开攻击。而他们不像其他部队可作聚合分散，白色键会令箭以广泛围射击，黑色键则是作集中射击。按十字键可选择特殊技能，其中火矢可以将在森林中的敌人烧死。还有箭手会受到阳光而影响命中率，因此需要走到背光位置才作攻击。

LONGBOWMAN（长弓兵）

弓箭兵的上级职业。各种方面都超越了弓箭兵。由于肉搏战中无法使用技能，所以利用弓箭兵能在远处给肉搏战的我军回复血，学会神圣技能的弓箭兵在初期的战斗中算是一个很重用的兵种之一

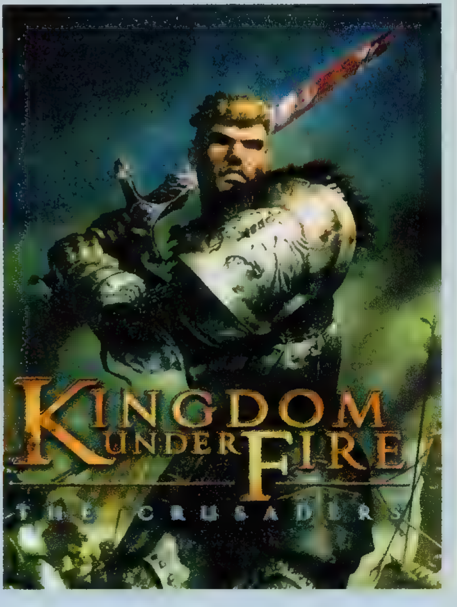
E)SAPPER（工兵）



工兵是完全没有战斗力的部队，但是在战场上却又不能缺少他们，因为他们懂得设置及解除陷阱。前者可以令敌军损耗不少战力，后者则避免我军受到伤害。此外工兵还可用来发动许多装置。但由于他们没有战斗力，因此在行动过去最好调配他们往安全之地。

STORM RIDER（怪鸟）

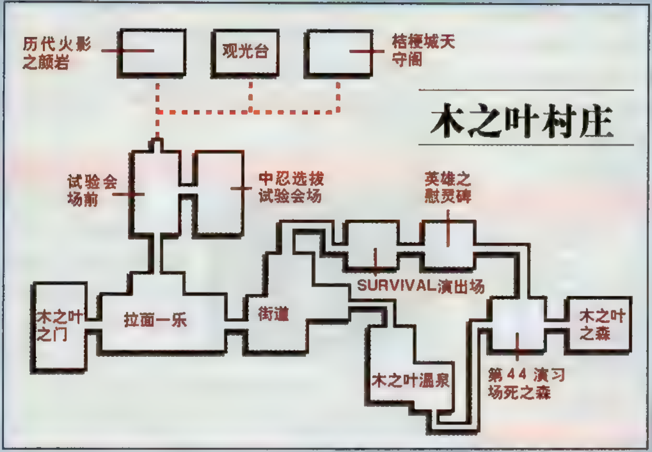
EASY难度的最后一关有两个怪鸟部队以援军的身份登场，不管是什么样的情况下都可以呼叫他们可以增援。没有弓箭兵的情况下威力非常惊人，只不过是面对弓箭手之后变得非常脆弱。



●BANDAI●9月30日发售预定●ACT●1至2人玩●DVD-ROM●记忆容量82KB●7140日元
●http://www.bandaigames.channel.or.jp/list/ps2_naruto2/●对应DUAL SHOCK 2 ,8M记忆卡
火影忍者 Narutimate Hero 2
Text:MINAMOTO Design:siulau

本作是取材自人气动漫画《火影忍者》的系列格斗游戏，在继承前作的优点的同时，新作中还特别强化了充满压迫感的奥义技，配上华丽的漫画式画面演出效果，相信无论你是否是漫画原作的FANS，都会享受到该游戏的乐趣。上期本刊刊登了该游戏的系统说明以及一些隐藏的秘密，本期则将会详细介绍有关于“究极之道”的模式，希望广大“火影FANS”能够喜欢！

木之叶崩溃篇



大蛇丸等人准备实行一项野心计划，此行动足以令历史被改写，他们的首个目标便定名为“木之叶崩溃”，而他们所讲的“木之叶”，其实一座忍者居住的村庄，而那里正在举行“中忍试验”的淘汰赛，忍者学校的导师伊留加和第三代火影正在打点一切，突然一阵微风吹来，两人同时产生了一份不安的感觉。另一方面，主人公旋涡鸣人与自称“蛤蟆仙人”的自来也，正打算进行实战的比试。

鸣人 VS.自来也

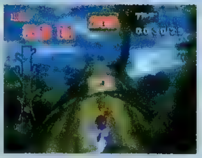
●完成条件：壹・战斗中胜出 ●支援角色：没有
●取得点数：50P ●其他角色加点数：5P

作为本作的首场战斗，主要只是让玩家们熟悉一下操作方法，敌人也不难应付，基本上只要重复使用连续近距离攻击，已能够逐渐削减自来也的体力，当然必要时可发动奥义技，大幅度提升战斗的效率。

一场战斗结束后，自来也吩咐鸣人于“中忍试验”开始前在村内继续进行修炼，与此同时，游戏主菜单“与强敌的决斗”中已能够使用自来也。在接下来的时间里，鸣人可以自由行动，建议这段期间先完成级别较低的“任务”，完成后会获得报酬和点数。在村内各处走动，按□键开启地图画面，上面的“红圈”是代表目前主角的位置，“橙圈”是推进剧情进展的目的地，也就是说只要走到该处就能继续发生事件。如果已接受“任务”，地图上便会以“蓝圈”表示出任务的目的地。此外，在村庄里的某些场所与特定人物谈话后，可以进行各种各样的迷你游戏。

迷你游戏：爬树修业

进行场所：木之叶之森 谈话对象：春野樱



这种迷你游戏的玩法很简单，主角利用忍术在树干上跑动，必须在限时内到达树顶位置，期间可以取得“提升速度”的道具来加速，不过却有可能撞上树枝而被迫停下来。整个过程中，只要控制鸣人左右闪避，不必刻意取得“提升速度”道具”，完成后获得赏金。

迷你游戏：倒立竞争

进行场所：英雄之慰灵碑 谈话对象：阿凯

这是一个关于赛跑的迷你游戏，不过参赛者需要以手代脚来进行，换言之就是采用倒立的姿势。比赛开始后，玩家需要轮流按动○和□键，按键速度越快越顺畅，角色的移动速度也会相对地提升，不过最要注意的是赛道两旁经常有牛冲过，被撞上便要重新由最慢的状态开始逐渐增加速度。

迷你游戏：鹿丸的影真似修业

进行场所：中忍选拔试验会场 谈话对象：奈良鹿丸

一款考验玩家记忆力的按键游戏，主角鸣人要模仿奈良鹿丸摆出各种姿势，全部共有5个回合，最初是两个按键的动作，最后是六个按键的动作，全部完成的话会获得赏金。基本上需要用到的按键数目不多，想要模仿鹿丸的姿势也并不困难，这里一个赚钱的好地方。

迷你游戏：阿凯的POSE特训

进行场所：中忍选拔试验会场 谈话对象：阿凯

同样是一款考验玩家记忆力的按键游戏，本次主角要跟随阿凯摆出各种姿势，全部合计5个回合，由最初的两个按键到最后的六个按键，当中因为加入了十字键的方向按键，所以难度比“鹿丸的影真似修业”较高一点，顺利完成后会获得赏金。

在村庄内各处调查后，在“SURVIVAL演出场（サバイバル）”内遇上日向雏田，这里也就是“橙圈”表示的剧情发展地点，在两人谈话过后，于“CUSTOMIZE（カスタマイズ）”内可以进行日向雏田的育成。接下来“中忍试验”正式开始，第一回合是主人公旋涡鸣人对日向宁次。第二回合是奈良鹿丸对手鞠（テマリ），第三回合是宇智波佐助（サスケ）对我爱罗。

鸣人 VS.宁次

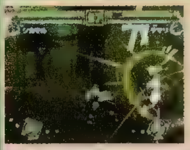
●完成条件：壹・战斗中胜出 ●支援角色：没有
●取得点数：50P ●其他角色加点数：5P

第二场正式的战斗，对手宁次的行动速度明显比之前的自来也要慢，经常只是处于站立不动的状态，而且没有摆出防御的准备，即使走到他面前使用普通的拳脚攻击也很容易得手。当然，为了提高战斗的效率，适当时候可以使出奥义技。顺带一提，战斗结束后在“CUSTOMIZE”里可以进行日向宁次、“李洛克（ロック・リ）、天天（テンテン）的育成。

鹿丸 VS.手鞠

●完成条件：壹・战斗中胜出 ●支援角色：没有
●取得点数：50P ●其他角色加点数：5P

中忍考试的第二回合战，玩家使用奈良鹿丸参战，而敌人是手持一把大扇的手鞠，她在大部分时间内只会处于静止状态，甚少主动攻击，

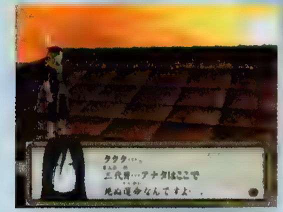


所以战斗过程中鹿丸有很多攻击的机会，而且非常容易使出奥义技。不过这场比试即使胜出，鹿丸最后也会自动弃权，其后在“CUSTOMIZE”内可进行奈良鹿丸、秋道长治(チョウジ)、山中伊诺(いの)的育成。

佐助 VS.我爱罗

●完成条件：壹·战斗中胜出 ●支援角色：没有
●取得点数：50P ●其他角色加点数：5P

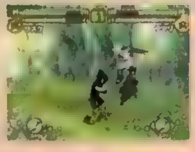
在中忍试验的第三个回合中，玩家会使用宇智波佐助来战斗，对手我爱罗的动作非常迅速，而且经常主动攻击。佐助主动靠近他身边攻击时，往往会被敌人抢先一步，在这种情况下，必须设法使出奥义技来对付他，否则单靠普通的拳脚技是难以取胜的。策略方面，来到我爱罗面前后可看准机会按L2或R2使出变身之术，能够有效地闪到敌人背后避开攻击，乘此机会运用奥义技来施以反击，重复这种方法便能胜出。



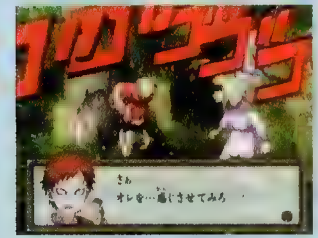
中忍试验第三个回合终结时，村庄内突然发生猛烈的爆炸（其后可以进行记录），各人心知将受到敌人的袭击，而在观光台上第三代火影正与敌人的首领大蛇丸对峙着。与此同时，刚刚战败的我爱罗由他的两名同伴手鞠和勘琥牢带走，而佐助、鸣人、油女志乃则一直在后面追赶，当来到一条小河的旁边，手鞠吩咐勘琥牢带着我爱罗先行离开，她独自应付追赶而来的佐助。

佐助 VS.手鞠

●完成条件：壹·战斗中胜出／贰·限制被打中 60 COUNT 以内
●支援角色：没有●取得点数：50P ●其他角色加点数：5P



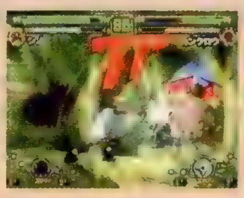
再一次与手鞠对战，不过玩家使用的角色改为宇智波佐助，手鞠本次的行动变得积极起来，不仅经常在场地内走动，还不时地挥动手中的巨扇进行攻击。幸好手鞠使用奥义技的次数较少，所以即使被她打中也只会受到轻微的伤害。再者，由于手鞠的防御意识不强，不时会出现破绽让佐助使出奥义技。



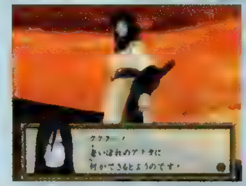
战斗结束后，佐助继续追赶逃跑的敌人来到大树上，这次敌方派出的是名叫勘琥牢的男人出战，这时佐助的同伴油女志乃刚好赶到，他主动提出应付这场战斗。画面转到另一棵大树上，佐助好不容易终于发现逃跑的手鞠和我爱罗，令人意想不到的是身受重伤我爱罗竟然还可以发出一股强劲的气势。另一方面，主人公鸣人刚刚来到小河边，他当然不会舍弃同伴不理，于是继续追入树林里搜索（进行记录）。

志乃 VS.勘琥牢

●完成条件：壹·战斗中胜出 ●支援角色：没有
●取得点数：50P ●其他角色加点数：5P



敌人勘琥牢的攻击主要是近距离的拳脚，他的特征是运用蜘蛛状的触手来牵制油女志乃的行动，然后在适当时候补上连续重击。面对这名难缠的敌人，最好以连环攻击将他逼近战场的边缘（大树旁），首先按动X X键以高速靠近他，然后处于使用奥义的状态发动攻击，利用这个机会发动出奥义技，勘琥牢就会受到较为严重的伤害。顺带一提，战斗结束时，在“CUSTOMIZE”内可以进行油女志乃(シノ)、犬冢牙(キバ)的育成。



虽然在激战中把勘琥牢给解决了，然而勘琥牢突如其来地使用毒雾，结果令油女志乃昏倒下来。另一方面，佐助和我爱罗经过多个回合的战斗，暂时还未能分出胜负，就在这时主角鸣人终于赶到，他准备代替佐助出战。画面回到观光台之上，木之叶村的领袖第三代火影与敌首领大蛇丸的战斗马上展开。

第三代 VS.大蛇丸

●完成条件：壹·战斗中胜出／贰·以奥义 LEVEL 3 击中
●支援角色：没有●取得点数：100P ●其他角色加点数：10P

两大强者之战，首先注意战场两边是空洞，从该处跌下去会受到些微伤害。敌人“大蛇丸”在各方面的实力也相当高，当走近他面前时会使出变身之术在“第三代”的背后出现，然后接连施以猛烈的攻击，不过本次对手仍然较少使用奥义技，因此取胜的关键在于如何避开敌攻击后使出奥义，建议各位按L2或R2键使出“变身之术”，尤其是身处战场两端时，当闪身来到对方背后，便有很大的机会逆转局势。

战斗结束后，第三代火影成功地以忍术把大蛇丸的双手封印，令他无法再施展任何忍术，可惜要赌上自己的性命来换取。在无可奈何的情况下，大蛇丸只好暂时撤退，而事件过后，在“与强敌的战斗”中可以使用三代目火影。画面回到主角一行人的身上，经过多个回合的交战，大家已开始感到疲惫，然而鸣人的斗志则非常旺盛，挺身站起来与我爱罗再度交战。

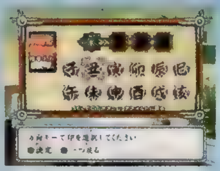
鸣人 VS.我爱罗

●完成条件：壹·战斗中胜出／贰·对手的攻击力处于高状态
●支援角色：没有●取得点数：100P ●其他角色加点数：10P

每当与曾交手的敌人再一次碰头，敌人的能力总会提升了一些，本次的情况也不例外。我爱罗的动作异常快速，鸣人不时地被他攻击得毫无还手的机会。应付策略方面要以减轻受伤为主。首先尽量在战场上跑跑跳跳，避免被敌人攻击得手，之后要看准机会用拳脚来反击，即使无法使用奥义技，相信有耐心的话也足以取得最后的胜利。

把我爱罗击倒之后，危机终于平息下来，在第三代火影的葬礼过后（可以记录），“CUSTOMIZE”内可以进行我爱罗、勘琥牢、手鞠的育成。接下来鸣人继续在村庄内进行修炼。此刻，翻阅地图并未发现“剧情目的地”的位置，目前身处“拉面一乐”处，与面店旁边“酒酒屋”前与老师卡卡西（カカシ）谈话，从他口中得知“蛤蟆仙人”自来也在“木之叶之门”等候，于是鸣人立即前往那里。

暗号入力



自由行动时，选择“ナルトの自宅”后回到主角鸣人的家中，除了确认手上道具物品之外，还可以进行“暗号入力”，正确输入的话，便会得到珍贵的物品，而“暗号”是依照以往“《火影忍者》系列”推出的游戏卡上记载的内容，以下提供几个重要的“暗号”给各位玩家。

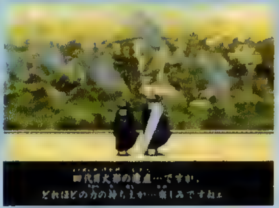
●水“亥酉卯”：使用全部隐藏角色
●风“亥辰卯”：S RANK 任务追加“WJ からの挑战状”
●雷“辰酉子”：S RANK 任务追加“VJ からの挑战状”

从卡卡西口中得知自来也邀约鸣人在木之叶之门相见，在此之前可以先在村庄各处查看一下，期间与不同人物交谈后，偶尔会有特殊事件发生，完成后会学懂新的“术”（详细情况可参考上期刊登的“招式习得指南”）。此外，在“英雄之慰灵碑”内碰上阿凯，他提意进行被称为“腕立て伏せ胜负（单手俯卧撑）”的迷你游戏。

迷你游戏：单手俯卧撑

顾名思义，是用一只手做俯卧撑的游戏，玩法很简单，在10秒的限时内不断按动○键，最后次数最多者便算胜出，不过是以三局两胜的方式计算的。由于时间只有10秒，所以一开始就要拼力去快速按键，而胜出后将会得到赏金。

纲手篇



一直走到村庄最左边的木之叶之门，很快便能找到自来也，交谈后方知道本次是谈论“修行”的事情。画面一转，两名神秘人在谈论刚才木之叶村庄发生的骚乱。从对话中知道其中一人名叫干柿鬼鲛，他们此行的目标是“第四代 火影”的遗产，那究竟指的是什么呢？接着两名神秘人走入村庄内调查，想不到恰巧碰上旗木卡卡西，面对两名入侵者，卡卡西当然以武力准备应战。

卡卡西 VS 鼬

●完成条件：壹·战斗中胜出／贰·对手攻击力处于高状态／叁·对手防御力处于高状态

●支援角色：没有●取得 POINT：100P ●其他角色加 POINT：10P

本次对手的名字是宇智波鼬，其身份是宇智波佐助的兄长，他拥有极为高强的实力。不过在这次战斗中，鼬的战斗力不算高，而且较少主动展开攻击，大多数情况下只放出防护罩抵御卡卡西的攻势。达成这场战斗的胜利条件其实非常简单，只要不断地向敌人攻击，贰和叁的条件很快便可达到，至于想在战斗中取胜，只要在连环攻击期间看准机会施展“奥义”便可。

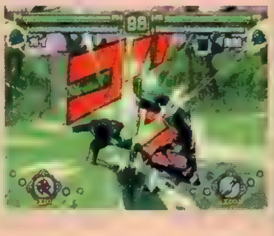
在战斗中虽然成功地把敌人打败，但是宇智波鼬竟突然施展“精神崩坏”的技俩，令卡卡西的身体受到严重的伤害。重伤的卡卡西估计出敌人的目标是鸣人，换言之，鸣人就是“第四代 火影”的遗产，而本次对手是属于被称为“晓”的组织。宇智波鼬和干柿鬼鲛的阴谋被道出后，当然不会让卡卡西轻易脱身，就在这时，忍术学校的导师阿凯突然出现，他立即抢上前与敌人交手。

阿凯 VS 鬼鲛

●完成条件：壹·战斗中胜出／贰·对手使用的攻击会削减“查克拉”

●支援角色：没有●取得 POINT：70P ●其他角色加 POINT：7P

敌人是手持巨剑的干柿鬼鲛，其攻击模式与刚才的鼬差不多，经常架起防守的姿势，不过他主动攻击的次数也比较频繁。战略方面，从战斗一开始，鬼鲛已能使出削减“查克拉”的攻击，所以第二个条件很容易达成，接下来只要全力发动攻击，让敌人没有空余的时间进行反击就可以了。



战败后敌人随即逃走，画面转到上次袭击村庄的敌人大蛇丸身上，他的双手被“第三代火影”所伤，现正寻找治疗的方法，最后决定前往短册街与名叫纲手的人会面（可进行记录）。画面再回到身处木之叶之门的主人公鸣人等人身上，这时自来也提出一起展开修业旅行的邀请，鸣人毫不犹豫地便答应了，因为他一直希望变得更强。自来也由于要跟一个朋友见面，所以确定此趟旅程的第一个目地的便是短册街，而他们的行动已被宇智波佐助掌握（CUSTOMIZE 内可进行自来也的育成）。自来也和鸣人来到一处空地上，接着立即进行修练的比试。

鸣人 VS 自来也

●完成条件：壹·战斗中胜出／贰·查克拉剩余 LEVEL 壹以上／叁：体力剩余 30% 以上

●支援角色：没有

●取得 POINT：50P

●其他角色加 POINT：5P

与自来也进行比试，对方擅长于看准机会使用连续拳脚攻击，一旦出招后鸣人便没有反击的机会了。应付策略上，由于自来也的防御能力不强，按出组合指令使出杀伤力大的连续技便有机会击破其防御架式。再者，由于要保留“查克拉”的余量，所以在使用奥义后最好在安全情况按十字键的下，这样能够加快“查克拉”的回复速度。

战斗结束后，疲倦的鸣人本想再进行一场修练比试，然而自来也却认为适当的休息也相当重要的，于是二人便继续起程上路。不一会儿，鸣人已走到街道上，想不到随即遇见了鬼鲛和鼬，正当鼬准备把鸣人带走时，佐助突然出来跟敌人展开战斗，而对手就是他的亲哥哥宇智波鼬。

佐助 VS 鼬

●完成条件：壹·战斗至限时终结／贰·体力剩余 30% 以上／叁：对手的速度处于高速状态／四·对手的防御力处于高状态

●支援角色：没有●取得 POINT：150P ●其他角色加 POINT：15P

本次的鼬比起早前与卡卡西交手时更强，行动速度变得敏捷，还经常主动向佐助发动攻击，更会使出威力强大的“奥义”。应付策略上，由于这场战斗不需要击败对手，所以不妨运用拖延时间的方法，尽量在场地内不断地前后移动，维持体力余量在30%以上便可，而叁和四的条件在战斗开始时很快便能自动达成，根本不用刻意做什么。

激战过后，佐助落败，其兄长更向他施展“精神崩坏”的技俩！与此同时，蛤蟆仙人自来也赶来，敌人眼见情况不妙便逃掉了。其后为了医治佐助的伤势，自来也决定带他去见名叫“纲手”的人（可以进行记录）。画面转到大蛇丸等人身上，他正在威胁纲手医治其双手的伤势。返回鸣人等人这边，他们仍然未能找到纲手的消息，于是利用空余时间继续进行修业比试。

鸣人 VS 自来也

●完成条件：壹·战斗中胜出／贰·查克拉 LEVEL 剩余贰以上／叁：体力剩余 50% 以上

●支援角色：没有●取得POINT：50P ●其他角色加 POINT：5P

对手自来也的实力与之前一样，但是在达成条件不同的情况下，敌人变得更难应付。本次战斗中保存体力是非常重要的，因为“查克拉”

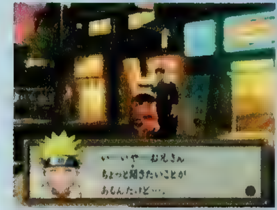
消耗后可以用方向键按下来进行回复，而体力却无法进行补给。战略方面，建议使用具有较大威力的攻击招式，把自来也逼近战场的其中一边，在不断受到攻击的情况下，自来也只能维持防御状态。此外，当自来也快要被打败时，记住令“查克拉”回复到LEVEL贰以上。

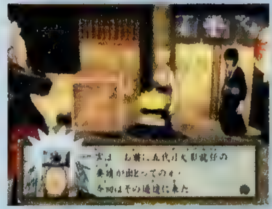
鸣人VS自来也

●完成条件：壹・战斗中胜出／贰・查克拉LEVEL剩余叁以上／叁：体力剩余50%以上

●支援角色：没有●取得POINT：80P ●其他角色加POINT：8P

接着与自来也继续交战，差异在于达成条件不同，基本上应付策略与刚才一样，要运用强力攻击技迫使敌人没有还击的机会。注意这一战的条件贰是“查克拉”余量LEVEL叁以上，所以千万不能使用奥义击败自来也，只可使用一般的拳脚招式，同样记住在必要时先回复“查克拉”的LEVEL。





比试结束后，鸣人等人返回短册街休息，期间他们谈到了纲手的事情，从自来也口中得知，纲手原本是一名年长的人，然而她凭着特别之术将容貌改变了，所以要找到她并不容易，现在只能尽力而为。接下来，鸣人独自在城内搜索，他首先与商店“ぱちんこ”门外的男子谈话，从而得知纲手刚刚往“短册街外(短册街のはずれ)”的方向走。一直往城镇的后方走，登上楼之后来到一处草原地带，向另一名男子打听消息，得知纲手已返回城里。回到短册街后，在商店“大入”的门外终于发现纲手，交谈时想不到自来也竟然请求纲手担任“第五代 火影”，然而却被对方拒绝。当鸣人听到纲手批评“火影”时，愤怒的他决定跟对方比试一下实力。

鸣人VS纲手

●完成条件：壹・战斗中胜出／贰・对手攻击力处于高状态

●支援角色：没有●取得POINT：100P ●其他角色加POINT：10P

敌人纲手的实力并非想像般厉害，虽然她的连续攻击技颇具杀伤力，但是由于通常不会架起防御姿势，所以要成功击中她并不困难。对战开始后不久，纲手的攻击力自动提升，换言之，很轻易地就达成了条件贰，接下来只要集中使出强力的拳脚技，不一会儿，已能够把纲手击倒。

激战过后，鸣人自以为取胜，岂料突然之间全身一阵剧痛，原来他已中了纲手使出的“神经系攻击”！经过一番游说后，仍然未能改变纲手的想法，鸣人和自来也唯有无奈地离去。现在只剩余纲手和静音(シズネ)两个人，交谈期间，纲手准备到城外与大蛇丸会面，到底她有什么打算呢！？然而不管怎样，由于大蛇丸并非善男信女，于是一直跟随着纲手的静音拼命阻止。

静音VS纲手

●完成条件：壹・战斗至限时终结／贰・对手的体力处于自动回复状态／叁・对手的攻击力处于高状态

●支援角色：没有●取得POINT：100P●其他角色加POINT：10P

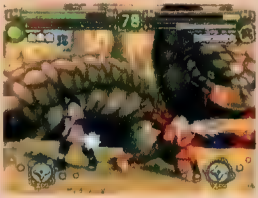
本次战斗中的对手纲手的战意明显比之前高，不仅攻击变得非常主动，而且更会使出独特的招式，基本上没有太多空隙让静音反击。幸好完成这场战斗的条件是不用击败对手，所以不妨采用拖延时间战术，战斗开始后不久，纲手的体力和攻击力已处于高状态，换言之，自动达成了条件贰和叁，剩余时间只要让静音在场地内不断走动，便可以顺利过关。

最终静音还是未能以武力阻止纲手的行动（其后在“与强敌的决斗”中可使用“纲手”，“CUSTOMIZE”内能够进行“纲手”的育成）。画面一转来到短册街外，纲手回忆起鸣人对“火影”存在价值的说法，于是断言拒绝了为大蛇丸治伤的请求，愤怒的大蛇丸立即派出药师兜（カブト）攻击纲手。与此同时，自来也和鸣人与静音会面，交谈后，一行人立即前去协助身陷险境的纲手（可以进行记录）。来到短册街外，自来也抢先与大蛇丸决一高下。

自来也VS大蛇丸

●完成条件：壹・战斗中胜出●支援角色：没有

●取得POINT：150P ●其他角色加POINT：15P

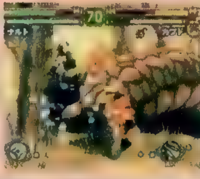


大蛇丸由于双手受伤，因此战斗力已大幅度减弱，不过千万别掉以轻心，他的动作非常敏捷，而且会非常主动地攻击。应付策略上，由于达成条件只有打败对手才行，所以可尽情施展具有威力的攻击技，大蛇丸通常较少架起防御姿态，所以要击中他并不困难。顺带一提，战斗结束后在“与强敌的决斗”中可使用“封印された大蛇丸”。

鸣人VS兜

●完成条件：壹・战斗中胜出／贰・以奥义LEVEL击们敌人／叁・对手体力处于自动回复状态

●支援角色：没有●取得POINT：150P ●其他角色加POINT：15P

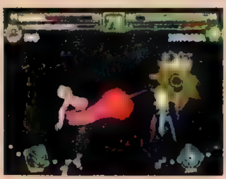


药师兜是一名非常主动进行攻击的对手，一不小心便会受到他连续攻击的伤害。战略方面，对手药师兜基本上不懂得防御，所以只要比他早一步进攻，很容易便能得手。战斗初段，敌人已处于体力回复状态，条件叁自动达成，接下来要不断地使用强力拳脚技招攻击，当药师兜的体力减至一定程度时，立即施展奥义LEVEL叁把他解决。

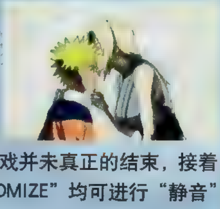
纲手VS大蛇丸

●完成条件：壹・战斗中胜出●支援角色：没有

●取得POINT：150P ●其他角色加POINT：15P



虽然以多次与大蛇丸交手，不过每次他的能力都会出现变化。在本次的战斗中，大蛇丸会使出很多古怪的招式，例如蛇颈、蛇舌攻击等，其中蛇舌攻击会把对手缠住，在此情况下必须连续按动○键来挣脱。由于完成条件只是击倒对手，所以集中使出全力攻击，在适当时候发动“奥义”便可取胜。



战败后，大蛇丸唯有另寻医治双手的方法，在离开前他誓言要毁掉木之叶村庄。接下来鸣人等人先行返回短册街，自来也再次提出请求纲手接任“第五代 火影”的请求，此刻纲手被鸣人的热诚打动，虽然没有亲口答应，不过也愿意陪同大家返回“木之叶村庄”。（在ENDING片段完结后可进行SAVE，而游戏并未真正的结束，接着在“与强者的决斗”可使用“静音”，此外在“CUSTOMIZE”均可进行“静音”和“卡卡西”的育成）。

（待续）

●●大攻略●●

●GENKI●已发售●ACT●1至2人玩
●6800日元●DVD-ROM●记忆容量330KB

剑豪

隐藏要素完全公开 剑豪剧情条件补完

上期本刊已为大家介绍过此游戏，本次将补完十四个剑豪篇的流程并分析当中的重点，另外还会列出其它隐藏要素，希望能帮助喜爱《剑豪3》的玩家完成收集！

隐藏人物出现方法

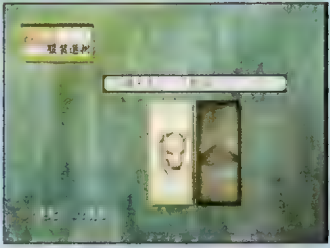
※只限对战模式使用	
人物	出现条件
冲田总司	在「番外篇」中达成1000人斩
几松	在「本篇」中完成「修罗之道」
锻治屋	在「茶屋」连胜100场
胜海舟	在「番外篇」中达成100人斩
清川八郎	在「本篇」中完成「新撰组诞生」
西乡隆盛	在「本篇」中完成「萨摩之豪杰篇」
泽庵	在「番外篇」中完成「烦恼斩」

快速的赚钱方法

在本游戏中，最快速的赚钱方法有两个，第一个是不停地参加御前试合，因为每次获胜都可以获得100两及一把铭刀，要成为大富翁一点都不难。第二个方法是参加暗试合，打倒前十位对手会逐步提高赏金，而之后每击败一位对手都可得到10两，要得到几百两很简单。但是参加暗试合会令名声大幅度下降，所以玩者最好戴着面具并选择一些没有名声的地方参赛。

适当地选择任务

在口入屋选择任务时，玩者要先辨认任务的善恶，因为完成伤天害理的任务不但会减低名声值，而且还会成为恶人，被道场拒于门外。虽然戴上面具可避免此情况发生，但在任务途中会有被敌人破坏面具的危险，并非百份百安全，因此选择正义的任务才是最正确的方法。玩者可以在口入屋老板对任务的简介中得知任务的性质，详情可参阅下表，一些酬劳高但难易度低的任务，肯定是要做一些伤天害理事情的，大家还是不要接受为妙。



好事

お名前は申し上げられませんが，他人の恨みを买うようなお方ではありません。悪いお仕事じゃあございませんよ
まあ、世直しと割り切って，亡き者としていただきたい御仁です
诠无きみ，なのでしょうがね……。依赖主にとっては迷惑な话でしょう
金品目当ての诱拐。なのでしょが……。依赖主にとっては迷惑な话でしょう
この地方の外れにある小さな城なのですが，ご立派な殿様でしてね……

坏事

お名前は申し上げられませんが阴の噂も多く，随分と敌の多いお方でしてね……
まあ，お仕事と割り切れるのであれば，お愿いしたいところですが……
まあ，私どもにしてみれば，上客の部类に入るお方ですし……。大事なお娘样のようですから
これ以上は，何もお话できません，知らない方が，お受けしやすいと思いますよ
この地方の外れにある小さな城なのですが，随分と敌の多いお方でしてね……

战斗技巧讲座

对剑豪时的要点

剑豪除了基本能力高外，连续技及悬技也十分卓越。要完全挡下剑豪的连续技十分困难。与他们对战时，玩者必须要与其保持第一剑互相不能够击中的距离，待剑豪第一剑落空时立刻反击，虽然利用这方法能给予对手伤害，但一旦失手便会被对方连续命中，所以必须多加练习才能熟练这技巧。至于对付剑豪的悬和崩，就要善用「格剑取消」的方法，所谓「格剑取消」就是在双方在格剑期间立刻按△键取消，在这情况下无论是攻守双方都会被强制取消格剑，但对于正在进攻的一方有利。尤其是在我方使出连续技时，善用「格剑取消」就可令对手的「待」失去效用。

上、下移动增加攻击机会

在战斗时，除了往前、往后移动，玩者还可以不断地按L1+上／下进行上、下横移。其好处在于可以令对手失去距离感并使其产生我方打算接近的错觉，这一招在对战时也十分有效。此外，当受到由上至下或下至上的攻击时，利用上、下横移动也有机会避过，然后在对手挥剑落空硬直时作反击。

推荐的各种「形」											
形	连续技	拔刀技	待↓	待↑	待→	待·	悬上	悬下	悬八	悬正	悬防
鱼鳞	水车	流拔	—	○	—	—	—	—	—	○	○
阴阳	水车	流拔	○	—	—	○	—	○	—	—	○
秘传	五行之太刀	拔打	○	○	—	—	—	○	—	○	—
起死回生	表打ち	斩下拔刀	○	○	○	○	—	—	—	—	—
明镜止水	龙流势	流拔	○	○	○	○	—	—	—	—	—

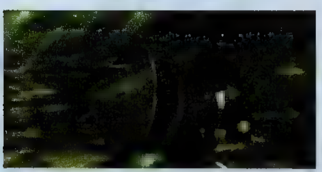
推荐的各种「形」											
形	连续技	拔刀技	待↓	待↑	待→	待·	悬上	悬下	悬八	悬正	悬防
冲田总司：下段	三段突	流拔	—	—	—	—	○	○	○	○	○
伊藤一刀斋：上段	发指	斩下拔刀	○	—	—	○	○	○	○	○	○
坂本龙马：上段	斩返	斩下拔刀	○	—	○	—	—	—	○	○	○
桂小五郎：下段	双之切上	流拔	—	○	○	—	○	○	○	—	○
高柳又四郎：正眼	明牙	铁轮	—	—	—	—	○	○	○	○	○
大石进：正眼	一针指先	拔打	—	○	○	○	—	○	○	—	○
松林左马助：正眼	蜻蛉	逆手六个	○	○	○	○	—	○	—	○	○
东乡重位：八相	挂	拔打	○	—	○	—	○	○	○	○	○

对战模式下，在选择对战场地时按不同的键来决定，能变换场地状况。

朝	【L2键】+【○键】
昼	【○键】
夕	【R2键】+【○键】
夜	【L2键】+【R2键】+【○键】
雨	【L2键】+【R2键】+【SELECT键】+【○键】

Text:秀吉 Design:Kennie

剑豪3



柳生一族の确执篇

开始

剧情	场所	条件
门前拂い	尾张・柳生道场	在武芸大会获胜或不断前往尾张道场后，再前往尾张柳生道场
柳生の森	—	强制剧情
柳生道场再び	尾张・柳生道场	出发旅行→前往尾张柳生道场
柳生道场访问	尾张・柳生道场	前往尾张柳生道场
出会い・兵库助	尾张・柳生道场	不断前往尾张柳生道场
似たもの	—	尾张・柳生道场
只眼の放浪者	—	完成「出会い・兵库助」→从尾张移动到江户
十兵卫再会	江户・柳生道场	前往江户柳生道场
十兵卫归参	尾张・柳生道场	前往尾张柳生道场
十兵卫试し打ち	尾张・柳生道场	前往尾张柳生道场

※完成「十兵卫试し打ち」并且口入れ屋的完成度高的情况下，可在伊贺的口入れ屋接得荒木又右卫门暗杀的任务

剧情	场所	条件
旗本の遗恨	伊贺・口入れ屋	在口入れ屋接受「荒木又右卫门暗杀」的依赖
荒木又右卫门暗杀	—	强制剧情
仇讨ち十兵卫	—	与十兵卫的友好度为"面识なし"的状态下，从伊贺出发旅行
兵库助の苦恼	尾张柳生道场	不断前往尾张柳生道场，并以压胜以上打倒柳生兵库助
兵库助との对决	—	强制剧情
谜の刺客	—	从尾张移动到江户或者从江户移动到他国
宗矩の阴谋	江户・柳生道场	前往江户柳生道场
江户柳生の刺客	江户・柳生下屋敷	在夜里移动到江户的任何施设
宗矩との决着	江户・柳生下屋敷	在口入れ屋谈话后前往柳生下屋敷
不稳の兆し	—	「十兵卫试し打ち」的100日后或者「待ち望んだ对决」的30日后，并且跟兵库助的友好度为最良→从尾张柳生道场移动到施设
尾张の谋反者	尾张・柳生道场	前往尾张柳生道场
父子の确执	尾张・柳生道场	前往尾张柳生道场打倒柳生兵库助
疑惑	—	从尾张柳生道场移动到施设
新たなる对立	—	在「疑惑」拒绝十兵卫的邀请
兵库助の决意	—	强制剧情
决战・里柳生	—	强制剧情
静寂再び	—	强制剧情
宗矩との谒见	伊贺・废寺	前往江户柳生道场
十兵卫の真意	—	在「疑惑」接受十兵卫的邀请
夜明けと共に	—	强制剧情
决战・里柳生	—	强制剧情
执念	江户・柳生下屋敷	在口入れ屋谈话再前往柳生下屋敷

一刀斎后継者篇

开始

剧情	场所	条件
お相手つかまつる	上野	前往上野
挑战者	上野・山门	前往山门
その名は一刀斎	上野・山门	前往山门
入门	上野・山门	前往山门
兄弟弟子・典膳	—	强制剧情
一刀斎の教え	—	强制剧情
老いの兆し	—	强制剧情
一刀斎を继ぐもの	—	强制剧情
袂を分かつ时	—	强制剧情
迷いの夜	—	强制剧情
相弟子对决	—	在「迷いの夜」选择「御子神典膳と战う」
师の道、我が道	—	强制剧情
对决・一刀斎	江户・上总の山寺	「大山を越えて」完成后，前往上总の山寺
さらば一刀斎	—	在「迷いの夜」选择「御子神典膳と战わない」
典膳との再会	江户	第三次前往江户时
典膳と小野忠明	江户・小野道场	前往小野道场
决战、时を越え	—	强制剧情
对决・一刀斎	江户・上总の山寺	前往上总の山寺

开始

※进入江户2次以上　从三大道场前往刀屋，在三大道场被破坏后前往刀屋

剧情	场所	条件
出会い・小野忠明	江户・刀屋	前往江户2次以上，从三大道场前往刀屋
一刀、これひとつ	江户・小野道场	不断前往小野道场
对决・小野忠明	—	强制剧情
对决・一刀斎	江户・上总の山寺	前往上总の山寺

■攻略备注
「对决・小野忠明」和「决战、时を越え」是自流派设立的剧情之一。

■故事中对战的剑豪

名前	场所	剧情名
小野忠明	—	相弟子对决
小野忠明	江户・上总の山寺	决战、时を越え
小野忠明	—	对决・小野忠明
伊藤一刀斎	江户・上总の山寺	对决・一刀斎

开始

剧情	场所	条件
静かなる来访者	江户・千叶道场	不断前往千叶道场
音无しの剑	江户・千叶道场	不断前往千叶道场
孤独の人	江户・千叶道场	前往千叶道场
悔恨の道	江户・千叶道场	前往千叶道场
对决・高柳又四郎	—	强制剧情
遭遇・高柳又四郎	会津・宿屋	在会津的宿屋宿泊
又四郎の望み	会津・近所の寺	前往近所の寺
对决・高柳又四郎	会津・近所の寺	前往近所の寺
冻えた剑	—	强制剧情

■故事中对战的剑豪

名前	场所	剧情名
高柳又四郎	江户・千叶道场	音无しの剑
高柳又四郎	江户・千叶道场	对决・高柳又四郎
高柳又四郎	近所の寺	对决・高柳又四郎

■攻略备注
出身地是尾张时才会发生「门前拂い」和「柳生の森」。
出身地是筑後以外的地方时才会发生「柳生道场访问」。

开始

※在野试合ご败北的场合

剧情	场所	条件
荒木又右卫门	伊贺・茶屋	野试合で败北
又右卫门再び	伊贺・茶屋	前往茶屋
助太刀の人	—	在「又右卫门再び」选择"助势"
友との因缘	伊贺・宿屋	在「又右卫门再び」选择"助势"后前往宿屋
键屋の辻	—	强制剧情
いつの日か	—	经过30日
只眼の挑战者	—	出发旅行
十兵卫弟子入り	伊贺・废寺	「只眼の挑战者」败北的情况下前往废寺
修行の成果	伊贺・废寺	强制剧情
又右卫门の噂	伊贺	90日经过后在伊贺
再会・又右卫门	伊贺・武家屋敷	前往武家屋敷
待ち望んだ对	伊贺・废寺	前往废寺

■故事中对战的剑豪

名前	场所	剧情名
柳生兵库助	尾张・柳生道场	十兵卫试し打ち
柳生兵库助	—	兵库助との对决
柳生兵库助	—	决战・里柳生
柳生十兵卫	—	只眼の挑战者
柳生十兵卫	—	仇讨ち十兵卫
柳生十兵卫	—	决战・里柳生
柳生宗矩	江户・柳生下屋敷	宗矩との决着
柳生宗矩	江户・柳生下屋敷	宗矩との谒见
柳生宗矩	江户・柳生下屋敷	执念
荒木又右卫门	伊贺・废寺	待ち望んだ对决
荒木又右卫门	—	荒木又右卫门暗杀

赤穗の浪士篇

开始

剧情名	场所	条件
敌讨ち谈话	江户・宿屋	2次以上前往江户，在宿屋宿泊
中山安兵卫	江户・仕立屋	前往仕立屋
安兵卫・身の上话	江户・刀屋	经过数日后前往刀屋
仕官话	江户・宿屋	经过数日后前往宿屋
刀伤事件	江户・宿屋	在宿屋宿泊
再会・堀部安兵卫	–	移动到江户内的任意施设
赤穗浪士の灯	江户・神社	前往神社
安兵卫の决意	江户・神社	前往神社
吉良邸警护・贰	江户・口入れ屋	在口入れ屋接受「吉良邸警护」的依赖
讨ち入り前日	江户・神社	拒绝口入れ屋的依赖后，在同日的昼前往神社
残り火	江户・口入れ屋	拒绝口入れ屋的依赖后，经过数日后前往口入れ屋
吉良邸警护・壹	江户・口入れ屋	在口入れ屋接受「吉良邸警护」的依赖
对决・堀部安兵卫	–	接受「吉良邸警护・壹」或「吉良邸警护・贰」的依赖

■攻略备注
吉良邸警护：在口入れ屋接受一定量的依赖后才会发生。
「吉良邸警护・壹」：没有跟堀部安兵卫会面的场合下才会发生。

■故事中对战的剑豪

名前	场所	剧情名
堀部安兵卫	–	对决・堀部安兵卫

海援队篇

开始

剧情名	场所	条件
土佐の盟友	江户・千叶道场	不断前往千叶道场
龙马と小五郎	江户・千叶道场	不断前往千叶道场
明星の誓い	江户・千叶道场	三大道场绪流试合后，强制剧情
志士の盟约	江户・千叶道场	前往千叶道场
龙马合流	–	在「志士の盟约」选择"龙马と同道"，前往土佐
土佐勤王党结成	–	强制剧情
久坂玄瑞の手纸	土佐・宿屋	「土佐勤王党结成」后，在土佐出发旅行，退回土佐后前往宿屋
分たれる标	–	强制剧情
龙马退藩	土佐・坂本龙马实家	前往坂本龙马实家
海军塾设立	江户・千叶道场	前往千叶道场找坂本龙马
胜海舟护卫	–	强制剧情
希望と不安と	江户・千叶道场	前往千叶道场找坂本龙马
武市切腹の报せ	江户・千叶道场	经过数日后，前往千叶道场找坂本龙马
计画顿挫	京・长州藩邸	前往长州藩邸
西乡と龙马	–	强制剧情
萨长连合构想	江户・宿屋	强制剧情
桂小五郎の说得	京・萨摩藩邸	经过数日后，前往萨摩藩邸
决裂の危机	–	强制剧情

往倒幕志士篇

■故事中对战的剑豪

名前	场所	剧情名
坂本龙马	江户・千叶道场	土佐の盟友
武市半平太	江户・桃井道场	土佐の盟友后
桂小五郎	江户・斋藤道场	土佐の盟友后

倒幕志士篇

开始
※逃げの小五郎篇终了的场合

剧情名	场所	条件
萨长同盟缔结	–	强制剧情
龙马死す	–	强制剧情
龙马の仇	–	强制剧情
新撰组扫讨	–	强制剧情
决死・冲田总司	–	强制剧情
最期の战い	–	强制剧情

结局→往新しい时代2

开始
※萨摩の豪杰篇终了的场合

剧情名	场所	条件
萨长同盟缔结	–	强制剧情
龙马死す	–	强制剧情
龙马の仇		强制剧情
新撰组扫讨	–	强制剧情
决死・冲田总司	–	强制剧情
最期の战い	–	强制剧情

结局→往新しい时代3

筑后の巨汉篇

开始

剧情名	场所	条件
筑后の巨汉	筑后・大石道场	武芸大会优胜后或不断前往筑后道场
江户で再び	筑后・大石道场	打败大石进
大石の噂・壹	江户・三大道场	在三大道场绪流试合优胜后，不断前往道场
大石の噂・贰	江户・三大道场	自己没有入门的情况下前往道场
西から来た大风	江户・三大道场	自己没有入门的情况下前往道场(千叶→桃井，斋藤→千叶，桃井→斋藤)
大石进来たる	江户・三大道场	自己没有入门的情况下前往道场
晴れやかな别れ	–	打败大石进
再开・大石进	筑后・大石道场	前往大石道场
筑后の对决	筑后・大石道场	在筑后的宿屋宿泊(出身地不是筑后的情况下)
死斗・大石进	筑后・大石道场	不断前往道场，与大石进的战绩在1胜1败以上

■攻略备注
只有出身地是筑后的场合才会发生「筑后の巨汉」和「江户で再び」。
出身地不是筑后的情况下才会发生「筑后の对决」。

■故事中对战的剑豪

名前	场所	剧情名
大石进	筑后・大石道场	筑后の巨汉
大石进	江户・三大道场	大石进来たる
大石进	筑后・大石道场	筑后の对决
大石进	筑后・大石道场	死斗・大石进

江户三大道场篇

开始
※打倒千叶道场的高弟

剧情名	场所	条件
三大道场绪流试合	江户・千叶道场	不断前往千叶道场会发生绪流试合的要请，10日后的朝前往千叶道场
试される天禀	江户・千叶道场	在三大道场绪流试合优胜后，前往千叶道场
己が道を	江户・千叶道场	不断前往千叶道场
高弟との胜负	江户・千叶道场	不断前往千叶道场
决战・千叶周作	–	出发旅行

开始
※打倒斋藤道场的高弟

剧情名	场所	条件
三大道场绪流试合	江户・斋藤道场	不断前往斋藤道场会发生绪流试合的要请，10日后的朝前往斋藤道场
试される天禀	江户・斋藤道场	在三大道场绪流试合优胜后，前往斋藤道场
己が道を	江户・斋藤道场	不断前往斋藤道场
高弟との胜负	江户・斋藤道场	不断前往斋藤道场
决战・斋藤弥九郎	–	出发旅行

开始
※打倒桃井道场的高弟

剧情名	场所	条件
三大道场绪流试合	江户・桃井道场	不断前往桃井道场会发生绪流试合的要请，10日后的朝前往桃井道场
试される天禀	江户・桃井道场	在三大道场绪流试合优胜后，前往桃井道场
己が道を	江户・桃井道场	不断前往桃井道场
高弟との胜负	江户・桃井道场	不断前往桃井道场
决战・桃井春藏	–	出发旅行

开始
※在「己が道を」发生后，前往千叶道场（但只在斋藤道场、桃井道场入门后才会发生）

剧情名	场所	条件
『技』を破る	江户・千叶道场	「己が道を」发生后，前往千叶道场(斋藤道场、桃井道场入门的场合)
血染めの决意	江户・千叶道场	斋藤弥九郎、斋藤道场高弟，桃井春藏、桃井道场高弟中，杀害1人以上的状态下前往千叶道场
『技』を斩る	–	出发旅行

开始
※在「己が道を」发生后，前往斋藤道场（但只在千叶道场、桃井道场入门后才会发生）

剧情名	场所	条件
『力』を破る	江户・斋藤道场	「己が道を」发生后，前往斋藤道场(千叶道场、桃井道场入门的场合)
血染めの决意	江户・斋藤道场	千叶周作、千叶道场高弟、桃井春藏、桃井道场高弟中，杀害1人以上的状态下前往斋藤道场
『力』を斩る	–	出发旅行

开始
※在「己が道を」发生后，前往桃井道场，但只在斋藤道场、千叶道场入门后才会发生

剧情名	场所	条件
『位』を破る	江户・桃井道场	「己が道を」发生后前往桃井道场(千叶道场、斋藤道场入门的场合)
血染めの决意	江户・桃井道场	千叶周作，千叶道场高弟，斋藤弥九郎、斋藤道场高弟中，杀害1人以上的状态下前往桃井道场
『位』を斩る	–	出发旅行

■攻略备注
「己が道を」是自流派设立的剧情之一。
打倒道场主2回以上，并取得压胜以上的胜利。

■故事中对战的剑豪

名前	场所	剧情名
千叶周作	江户・千叶道场	己が道を
千叶周作	江户・千叶道场	决战・千叶周作
千叶周作	江户・千叶道场	「技」を斩る
斋藤弥九郎	江户・斋藤道场	己が道を
斋藤弥九郎	江户・斋藤道场	决战・斋藤弥九郎
斋藤弥九郎	江户・斋藤道场	「力」を斩る
桃井春藏	江户・桃井道场	己が道を
桃井春藏	江户・桃井道场	决战・桃井春藏
桃井春藏	江户・桃井道场	「位」を斩る

开始
※海援队篇终了的场合

剧情名	场所	条件
萨长同盟缔结	–	强制剧情
安堵の直後に	–	强制剧情
海援队结成	–	强制剧情
大政奉还	–	强制剧情
龙马死す	–	强制剧情
龙马の仇	–	强制剧情
新撰组扫讨	–	强制剧情
决死・冲田总司	–	强制剧情
最期の战い	–	强制剧情

结局→往新しい时代1

■故事中对战的剑豪

名前	场所	剧情名
永仓新八	–	新撰组扫讨
冲田总司	–	决死・冲田总司
土方岁三	–	最期の战い
近藤勇	–	最期の战い

新撰组队士篇

开始

- **试卫馆助太刀** 场所：江户・斋藤道场 — 不断前往斋藤道场
- **出会い・试卫馆** 场所：江户・茶屋 — 前往茶屋
- **出会い・试卫馆** 场所：江户 — 从茶屋移动到任意施设
- **试卫馆の面々** 场所：江户・试卫馆 — 前往试卫馆
- **长仓新八来る** 场所：江户・试卫馆 — 不断前往试卫馆
- **喧哗屋** 场所：江户・试卫馆 — 经过数日后前往试卫馆
- **饼と岁三** 场所：江户・试卫馆 — 前往试卫馆
- **浪士组劝诱** 场所：江户・试卫馆 — 不断前往试卫馆
- **再会・新撰组** 场所：京・仕立屋 — 前往仕立屋
- **新撰组入队** 场所：京・新撰组屯所 — 前往新撰组屯所
- **出会い・新撰组** 场所：京・宿屋 — 前往宿屋
- **新撰组入队** 场所：京・新撰组屯所 — 前往新撰组屯所
- **本庄宿事件** 场所：— — 接受邀请后的强制剧情
- **新撰组劝诱** 场所：— — 强制剧情
- **芹泽の噂・壹** 场所：— — 强制剧情
- **芹泽の噂・贰** 场所：— — 强制剧情
- **表里** 场所：— — 在「芹泽と新八」跟芹泽对饮后的强制剧情
- **密计** 场所：— — 在「芹泽と新八」与芹泽对饮后的强制剧情
- **忠告** 场所：— — 强制剧情
- **静肃の夜** 场所：— — 强制剧情
- **诚の明暗** 场所：— — 与坂本龙马的关系处于"面识なし"或冈田以藏和武市半平太任一生存的场合下发生的强制剧情
- **诚の明暗** 场所：— — 与坂本龙马的关系处于"面识なし"或冈田以藏和武市半平太任一生存的场合下发生的强制剧情
- **龙马遭遇** 场所：— — 与坂本龙马的关系处于"面识なし"或冈田以藏和武市半平太任一生存的场合下发生的强制剧情
- **暗杀・武市半平太** 场所：— — 冈田以藏和武市半平太都生存的场合下发生的强制剧情
- **怨念** 场所：— — 强制剧情
- **对决・冈田以藏** 场所：— — 强制剧情
- **池田屋血斗** 场所：— — 强制剧情。「诚の明暗」完成后，与坂本龙马的关系为"面识あり"而且冈田以藏和武市半平太任一死亡后的强制剧情。龙马遭遇完成后冈田以藏和武市半平太任一死亡后的强制剧情
- **それぞれの旗** 场所：— — 强制剧情
- **萨摩の暗杀剑** 场所：— — 强制剧情
- **决战・中村半次郎** 场所：— — 强制剧情
- **病** 场所：— — 强制剧情
- **燃える决意** 场所：— — 强制剧情
- **总司死す** 场所：— — 强制剧情
- **归还** 场所：— — 强制剧情
- **最期の夜** 场所 — 强制剧情
- **炎の中へ** 场所 — 强制剧情

结局 ——> 炎の中へ

开始

- **暗杀・芹泽鸭** 场所：京・口入れ屋 — 在口入れ屋接受「芹泽鸭暗杀」的依赖

开始

※口入れ屋接受「武市半平太暗杀」的任务

- **暗杀・土佐勤王党** 场所：京・口入れ屋 — 在口入れ屋接受「武市半平太暗杀」的依赖

开始

- **几松** 场所：京・仕立屋 — 前往仕立屋
- **暗杀・桂小五郎** 场所：京・仕立屋 — 在口入れ屋接受「桂小五郎暗杀」的依赖
- **暗杀・中村半次郎** 场所：京・口入れ屋 — 在口入れ屋接受「中村半次郎暗杀」的依赖
- **暗杀・坂本龙马** 场所：京・口入れ屋 — 在口入れ屋接受「坂本龙马暗杀」的依赖

开始

※口入れ屋接受「冲田总司暗杀」的任务

- **暗杀・冲田总司** 场所：京・口入れ屋 — 在口入れ屋接受「冲田总司暗杀」的依赖
- **暗杀・新撰组局长** 场所：京・口入れ屋 — 在口入れ屋接受「攻めの策」的依赖
- **最后の鬼** 场所：— — 出发旅行
- **池田屋护卫** 场所：京・口入れ屋 — 在口入れ屋接受「池田屋护卫」的依赖

■故事中对战的剑豪

名前	场所	剧情名
冲田总司	江户・试卫馆	长仓新八来る
冲田总司	京・口入れ屋	暗杀・冲田总司
冲田总司	京・口入れ屋	池田屋护卫
近藤勇	京・口入れ屋	暗杀・新撰组局长
土方岁三	—	最后の鬼
长仓新八	江户・试卫馆	长仓新八来る
长仓新八	京・口入れ屋	暗杀・新撰组局长
芹泽鸭	—	静肃の夜
芹泽鸭	京・口入れ屋	暗杀・芹泽鸭
武市半平太	—	暗杀・武市半平太
武市半平太	京・口入れ屋	暗杀・土佐勤王党
冈田以藏	—	暗杀・冈田以藏
冈田以藏	京・口入れ屋	暗杀・土佐勤王党
桂小五郎		池田屋血斗
桂小五郎	京・口入れ屋	暗杀・桂小五郎
中村半次郎	—	决战・中村半次郎
中村半次郎	京・口入れ屋	暗杀・中村半次郎
坂本龙马	—	炎の中へ
坂本龙马	京・口入れ屋	暗杀・坂本龙马

土佐勤王党篇

开始

- **土佐の剑客たち** 场所：江户・桃井道场 — 不断前往桃井道场
- **二人の俊才** 场所：江户・桃井道场 — 不断前往桃井道场
- **明星の誓い** 场所：江户・千叶道场 — 三大道场绪流试合后的强制剧情
- **志士の盟约** 场所：江户・桃井道场 — 前往桃井道场
- **武市合流** 场所：土佐・武市半平太邸 — 前往武市半平太邸
- **土佐勤王党结成** 场所：土佐・勤王党寄合所 — 前往勤王党寄合所
- **土佐藩の障壁** 场所：土佐・勤王党寄合所 — 强制剧情
- **暗杀・吉田东洋** 场所：— — 强制剧情
- **土佐にあだたぬ者** 场所：土佐・宿屋 — 经过数日后前往宿屋
- **冈田以藏再び** 场所：土佐・勤王党寄合所 — 前往勤王党寄合所
- **返り讨ち** 场所：土佐・勤王党寄合所 — 经过数日后前往勤王党寄合所
- **昏い忠诚心** 场所：土佐・勤王党寄合所 — 经过数日后前往勤王党寄合所
- **天诛队** 场所：土佐・勤王党寄合所 — 前往勤王党寄合所
- **狂犬の最期** 场所：土佐・勤王党寄合所 — 前往勤王党寄合所
- **土佐勤王党解散** 场所：土佐・勤王党寄合所 — 前往勤王党寄合所
- **武市との别れ** 场所：土佐・勤王党寄合所 — 前往勤王党寄合所
- **土佐脱出** 场所：— — 强制剧情
- **武市半平太切腹** 场所：— — 强制剧情

往海援队篇「计画顿挫」

■故事中对战的剑豪

名前	场所	剧情名
武市半平太	江户・桃井道场	二人の俊才
坂本龙马	江户・千叶道场	二人の俊才后
桂小五郎	江户・斋藤道场	二人の俊才后
冈田以藏	土佐・勤王党寄合所	狂犬の最期

逃げの小五郎篇

开始

- **三道场・扪い踏み** 场所：江户・斋藤道场 — 不断前往斋藤道场
- **明星の誓い** 场所：— — 三大道场绪流试合后的强制剧情
- **志士の盟约** 场所：江户・斋藤道场 — 前往斋藤道场
- **桂合流** 场所：京・长州藩邸 — 前往长州藩邸
- **桂の色** 场所：— — 强制剧情
- **京の政变** 场所：京・长州藩邸 — 前往长州藩邸
- **新撰组奇袭** 场所 — 强制剧情
- **池田屋访问** 场所：京・长州藩邸 — 前往长州藩邸
- **逃げの小五郎** 场所：京・长州藩邸 — 前往长州藩邸
- **长州败走** 场所：— — 强制剧情
- **再会・坂本龙马** 场所：— — 萨摩前往
- **桂小五郎の决断** 场所：萨摩・西乡隆盛邸 — 前往西乡隆盛邸
- **桂の焦り・壹** 场所：— — 强制剧情
- **桂の焦り・贰** 场所：— — 强制剧情
- **桂の焦り・参** 场所：— — 强制剧情

往倒幕志士编

■故事中对战的剑豪

名前	场所	剧情名
桂小五郎	江户・斋藤道场	三道场・扪い踏み
坂本龙马	江户・千叶道场	三道场・扪い踏み后
武市半平太	江户・桃井道场	三道场・扪い踏み后

萨摩の豪杰篇

开始

- **萨摩の豪杰** 场所：萨摩・茶屋 — 在野试合取得1胜后，移动到萨摩的任意施设
- **萨摩との别れ** 场所：— — 「旅立ち」后的强制剧情
- **半次郎・腕比べ** 场所：萨摩 — 在野试合取得1胜，移动到萨摩任意施设
- **再开・中村半次郎** 场所：京・宿屋 — 「萨摩との别れ」或「半次郎・腕比べ」后，前往京の宿屋
- **西乡の言叶** 场所：京・萨摩藩邸 — 前往萨摩藩邸
- **蛤御门の变** 场所：— — 强制剧情
- **西乡と胜海舟** 场所：京・萨摩藩邸 — 前往萨摩藩邸
- **坂本龙马来たる** 场所：萨摩・西乡隆盛邸 — 前往西乡隆盛邸
- **萨摩の决断** 场所：萨摩・西乡隆盛邸 — 前往西乡隆盛邸
- **西乡の真意・壹** 场所：— — 强制剧情
- **西乡の真意・贰** 场所：— — 强制剧情
- **西乡の真意・参** 场所 — 强制剧情

往倒幕志士篇

■攻略备注

出身地为筑后的场合才会发生「萨摩の豪杰」和「萨摩との别れ」。
出身地不是筑后的场合才会发生「半次郎・腕比べ」。

■故事中对战的剑豪

名前	场所	剧情名
中村半次郎	萨摩・茶屋	萨摩の豪杰
中村半次郎	萨摩・茶屋	半次郎・腕比べ

天下无双篇

「天下无双篇」是六个结局中最容易达成的一个结局，玩者只要完成「御前试合」即可。不过要参加御前试合，就必须创立自己的门派，而其条件是达成杀害御子神典膳、击败江户三大道场师范代(最后一场压胜)及杀害宫本武藏(二刀流)后前往东海寺中的一项，当中以击败江户三大道场师范代最为简单。当完成天下无双篇后，玩者便能够以通关记录继续游戏。由于完成御前试合后EVENT LEVEL也只不过是E2~E3，所以还可以完成「修罗之道」、「往新的时代」及「炎之中」等五个结局。

最强剑豪篇

「最强剑豪篇」是跟宫本武藏及佐佐木小次郎战斗的一章，不过途中还会遇上穴户某和宝藏院胤舜等剑豪。由于穴户某和宝藏院胤舜的剧情均属于E2，因此玩者必须尽快进行，否则当EVENT LEVEL到达E3后就无法跟他们战斗。

在「往くか、斩るか」这EVENT中选择跟佐佐木小次郎战斗，便有机会取得他的刀(需要友好度必须为最良)，在第一次进行游戏时必须取得。而选择前往严流岛决战会遇上拿著木桨作战的武藏，完胜后可取得他的形；选择「对决・宫本武藏」则会遇上二刀流的武藏，无论完胜或压胜也无法取得他的形。

柳生一族之确执篇

进行「柳生一族之确执篇」时，首先要留意「荒木又右卫门」的一连串EVENT，原因是他的EVENT LEVEL是E1~E2，假如错过了就只有再玩一次才能完成了！在这一篇尾段的分岐「疑惑」会令故事分开到十兵卫和兵库助两边，走哪一边取得的刀都不同。但要留意，当杀掉柳生宗矩后御前试合便不会举办，因此玩者应该先玩御前试合的EVENT才完成这一篇。

一刀斋后继篇

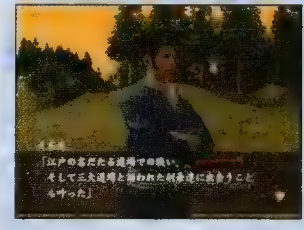
由于「一刀斋后继篇」的大部份EVENT也是发生在E1，所以玩者在刚离开村后，便要第一时间进行一刀斋后继篇中所有的E1 EVENT，但千万不要完成整篇，否则便会一下字将EVENT LEVEL带进E3，使其他篇的一些剧情不会出现。当然，假如错过了E1的剧情，仍然可以在江户的刀屋遇到小野忠明和一刀斋。一刀斋的连续八连击「发指」极之厉害，玩者最好使用高速的招式来对付他。而杀害小野忠明后，御前试合便不会举行，玩者一定要小心。

赤穗之浪士篇

同样地，「赤穗之浪士篇」也是从E1开始，所以最好尽早进行。如果玩者不介意剧情部份，也可以由E3插入剧情。不过要令「吉良邸警护」的任务出现，江户的口入屋的信赖度一定要高才行，而方法当然是不断接受口入屋的任务，并且顺利地完成。

筑后之巨汉篇

要从E0的路线遇到大石进，首先便要在大石道场不断地进行修练，直至与道场的友好度达至10为止，接著在武艺大会中取得第四位或以上，就可跟他见面。之后大石道会到京城挑战三大道场的师代范，而次序是千叶道场入门时→桃井道场、桃井道场入门时→千叶道场、桃井道场入门时→斋藤道场，最后只要返回自己入门的道场便可。事实上，大石进的「突」攻击距离非常远，玩者最好先挡下他的攻击后才进攻，否则很可能在走近他的途中被击中。



音无之剑篇

「音无之剑篇」跟江户千叶道场的关系非常密切，玩者可以一边进行音无之剑士篇，一边进行「江户三大道场」和「最强剑豪篇」，由于这一篇的EVENT LEVEL比较高，尽管完成了御前试合仍然能够进行。当角色跟千叶道场的好感度到达7时，就能够跟高柳又四郎进行木刀战，取得他的形，而他的形在于高速，在游戏初期有一用的价值。

江户三大道场篇

在千叶道场、斋藤道场和桃井道场三个道场之中，玩者要选择一个成为自己的入门道场，当角色跟其中一个道场的亲密度高时，师范代便会推荐玩者参加「三大道场绪流试合」，只要在大赛中获胜，并且跟入门道场的亲密度达至10时就会发生「己之道」的剧情，玩者可以设立自己的门派。有了自己的门派后再返回入门门派，高弟便不欢迎玩者到临，并说出「二度と道场の敷居をまたぐな」。离开后再返回入门道场，便会发生「高弟との胜负」的EVENT(只限在音无之剑篇及筑后之巨汉篇未发生或完结后)，打败高弟后就能跟师范代真剑战。而最后再到其他两大道场，跟其余的师范代进行真剑战。

海援队篇、萨摩之豪杰篇、逃之小五郎篇

「海援队篇」、「萨摩之豪杰篇」和「逃之小五郎篇」都是进入「倒幕志士篇」的前章，但经不同的章节会进入不同的结局。事实上这篇主要是交代剧情，要战斗的地方并不多，比较要注意的只有「新撰组奇袭」，其他大部份只是强制剧情。

土佐勤王篇

主要由桃井道场引发的剧情，而且开始时部份剧情只是E1~E2的剧情，只要一不小心就会错过。在这篇中有不少强制剧情，除了「暗杀・吉田东洋」之外，大部份的战斗也是后期，但玩者无须担心，只要事前休息足够便可。

倒幕志士篇

「倒幕志士篇」是通往「新的时代」结局的必经一章，之前必须先完成海援队篇、萨摩之豪杰篇或逃之小五郎篇中的一个。由于「倒幕志士篇」全剧情都是E4，因此玩者最好先完成其他篇才进入，否则便无法回头玩其他E3或以下的剧情。事实上三个结局的路线分别并不大，只是经「海援队篇」会遇上新撰组的永仓新八，并跟他展开真剑战，这有利于收集所有「形」。而最后当然是对付新撰组的头目「冲田总司」、「近藤勇」和「土方岁三」，其三人的实力都十分强，必须小心应付。

新撰组队士篇

新撰组队士篇是通往「炎之中」结局的必经路线，而引发的地方是江户的斋藤道场。新撰组队士篇的分岐颇多，在进行时必须留心EVENT LEVEL，否则走入了E4的剧情也不知道。新撰组队士篇的特色是有很多暗杀EVENT，而且要对付的剑豪也很多，特别适合喜欢真剑战的玩者。

全部157把铭刀取得方法一览

铭刀(全157本)

绫小路定利

位列	豪腕	切れ	俊敏	见切	精神	顽强	回复	总合	取得方法
なまくら	200	250	0	100	-50	50	300	850	赌试合
业物	400	500	0	200	-100	100	600	1700	赌试合
大业物	600	750	0	300	-150	150	900	2550	江户・刀屋(28两)
极上业物	800	1000	0	400	-200	200	1200	3400	经「萨摩の豪杰篇」完成「新しい时代へ」结局

伊贺守金道

位列	豪腕	切れ	俊敏	见切	精神	顽强	回复	总合	取得方法
なまくら	200	0	50	50	50	150	200	700	赌试合
业物	400	0	100	100	100	300	400	1400	在武芸大会优胜
大业物	600	0	150	150	150	450	600	2100	在武芸大会优胜
极上业物	800	0	200	200	200	600	800	2800	在友好度最高的状态下杀害荒木又右卫门

伊势千子村正

位列	豪腕	切れ	俊敏	见切	精神	顽强	回复	总合	取得方法
大业物	750	1500	-150	-150	1500	-150	450	3750	在「疑惑」的兵库助侧选择「决战・里柳生」或在在友好度最高的状态下杀害柳生兵库助
极上业物	1000	2000	-200	-200	2000	-200	600	5000	装备伊势千子村正・大业物的状态下杀害剑豪→接着将伊势千子村正・大业物拿去伊贺的锻冶屋打造

井上真改

位列	豪腕	切れ	俊敏	见切	精神	顽强	回复	总合	取得方法
业物	600	200	-300	200	200	400	200	1500	刀屋(12两)
大业物	900	300	-450	300	300	600	300	2250	大阪・刀屋(30两)
极上业物	1200	400	-600	400	400	800	400	3000	在友好度最高的状态下杀害辻月丹

越前康继

位列	豪腕	切れ	俊敏	见切	精神	顽强	回复	总合	取得方法
なまくら	50	0	150	150	100	0	200	600	赌试合
业物	100	0	300	300	200	0	400	1300	在武芸大会优胜
大业物	150	0	450	450	300	0	600	1950	在武芸大会优胜
极上业物	200	0	600	600	400	0	800	2600	吉冈传七郎死亡后在武芸大会优胜

加州藤原清光

位列	豪腕	切れ	俊敏	见切	精神	顽强	回复	总合	取得方法
なまくら	0	400	500	400	100	0	-350	1050	赌试合
业物	0	800	1000	800	200	0	-700	2100	赌试合
大业物	0	1200	1500	1200	300	0	-1050	3150	江户・刀屋(37两)
极上业物	0	1600	2000	1600	400	0	-1400	4200	完成「炎の中へ」

河内守正广

位列	豪腕	切れ	俊敏	见切	精神	顽强	回复	总合	取得方法
なまくら	50	200	200	0	50	50	100	650	赌试合
业物	100	400	400	0	100	100	200	1300	在武芸大会优胜
大业物	150	600	600	0	150	150	300	1950	在武芸大会优胜
极上业物	200	800	800	0	200	200	400	2600	「武市との别れ」

吉冈一文字

位列	豪腕	切れ	俊敏	见切	精神	顽强	回复	总合	取得方法
なまくら	50	400	150	200	50	-150	300	1000	赌试合
业物	100	800	300	400	100	-300	600	2000	刀屋(6两)
大业物	150	1200	450	600	150	-450	900	3000	大阪・刀屋(32两)
极上业物	200	1600	600	800	200	-600	1200	4000	完成「父の因缘」后在友好度最高的状态下杀害吉冈清十郎

源清麿

位列	豪腕	切れ	俊敏	见切	精神	顽强	回复	总合	取得方法
なまくら	200	0	50	100	0	150	0	500	赌试合
业物	400	0	100	200	0	300	0	1000	赌试合
大业物	600	0	150	300	0	450	0	1500	上野・刀屋(18两)

古一文字

位列	豪腕	切れ	俊敏	见切	精神	顽强	回复	总合	取得方法
なまくら	200	150	150	150	200	-150	50	750	赌试合
业物	400	300	300	300	400	-300	100	1500	在武芸大会优胜
大业物	600	450	450	450	600	-450	150	2250	在武芸大会优胜
极上业物	800	600	600	600	800	-600	200	3000	在友好度最高的状态下杀害松林左马助

古备前友成

位列	豪腕	切れ	俊敏	见切	精神	顽强	回复	总合	取得方法
なまくら	100	350	200	0	100	350	100	1200	赌试合
业物	200	700	400	0	200	700	200	2400	赌试合
大业物	300	1050	600	0	300	1050	300	3600	上野・刀屋(32两)
极上业物	400	1400	800	0	400	1400	400	4800	完成「『位』を破る」后在友好度最高的状态下杀

									害桃井春藏

五郎入道正宗

位列	豪腕	切れ	俊敏	见切	精神	顽强	回复	总合	取得方法
业物	0	300	300	300	300	100	200	1500	刀屋(8两)
大业物	0	450	450	450	450	150	300	2250	江户・刀屋(28两)
极上业物	0	600	600	600	600	200	400	3000	在友好度最高的状态下杀害樋口定次

三条宗近

位列	豪腕	切れ	俊敏	见切	精神	顽强	回复	总合	取得方法
なまくら	500	0	450	0	100	100	0	1150	赌试合
业物	1000	0	900	0	200	200	0	2300	刀屋(12两)
大业物	1500	0	1350	0	300	300	0	3450	尾张・刀屋(40两)
极上业物	2000	0	1800	0	400	400	0	4600	柳生宗矩死亡后在武芸大会优胜

新藤五国光

位列	豪腕	切れ	俊敏	见切	精神	顽强	回复	总合	取得方法
なまくら	100	0	150	-200	450	0	-100	400	赌试合
业物	200	0	300	-400	900	0	-200	800	赌试合
大业物	300	0	450	-600	1350	0	-300	1200	上野・刀屋(23两)
极上业物	400	0	600	-800	1800	0	-400	1600	在武芸大会优胜

水心子正秀

位列	豪腕	切れ	俊敏	见切	精神	顽强	回复	总合	取得方法
なまくら	-100	150	150	150	150	0	50	550	赌试合
业物	-200	300	300	300	300	0	100	1100	赌试合
大业物	-300	450	450	450	450	0	150	1650	上野・刀屋(19两)
极上业物	-400	600	600	600	600	0	200	2200	在武芸大会优胜

仙台国包

位列	豪腕	切れ	俊敏	见切	精神	顽强	回复	总合	取得方法
なまくら	400	150	150	150	-100	450	100	1300	赌试合
业物	800	300	300	300	-200	900	200	2600	刀屋(15两)
大业物	1200	450	450	450	-300	1350	300	3900	完成「『业』を破る」，在友好度最高的状态下杀害千叶周作
极上业物	1600	600	600	600	-400	1800	400	5200	在装备了仙台国包・大业物的状态下在会津的武芸大会取得优胜→会津的锻冶屋→180日后到会津的锻冶屋

孙六兼元

位列	豪腕	切れ	俊敏	见切	精神	顽强	回复	总合	取得方法
なまくら	200	50	150	250	150	200	-50	950	赌试合
业物	400	100	300	500	300	400	-100	1900	刀屋(7两)
大业物	600	150	450	750	450	600	-150	2850	尾张・刀屋(32两)
极上业物	800	200	600	1000	600	800	-200	3800	完成「修罗の道へ」

大庆直胤

位列	豪腕	切れ	俊敏	见切	精神	顽强	回复	总合	取得方法
なまくら	100	0	-150	-50	0	150	0	50	赌试合
业物	200	0	-300	-100	0	300	0	100	赌试合
大业物	300	0	-450	-150	0	450	0	150	刀屋(12两)
极上业物	400	0	-600	-200	0	600	0	200	在武芸大会优胜

筑州左文字

位列	豪腕	切れ	俊敏	见切	精神	顽强	回复	总合	取得方法
なまくら	150	150	0	100	0	100	50	550	赌试合
业物	300	300	0	200	0	200	100	1100	赌试合
大业物	450	450	0	300	0	300	150	1650	筑后・刀屋(22两)
极上业物	600	600	0	400	0	400	200	2200	在武芸大会优胜

长曾祢虎彻

位列	豪腕	切れ	俊敏	见切	精神	顽强	回复	总合	取得方法
なまくら	400	50	50	0	500	200	-150	1050	赌试合
业物	800	100	100	0	1000	400	-300	2100	刀屋(6两)
大业物	1200	150	150	0	1500	600	-450	3150	大阪・刀屋(30两)
极上业物	1600	200	200	0	2000	800	-600	4200	完成「炎の中へ」

津田越前守助广

位列	豪腕	切れ	俊敏	见切	精神	顽强	回复	总合	取得方法
なまくら	100	150	100	0	50	200	-50	550	赌试合
业物	200	300	200	0	100	400	-100	1100	刀屋(8两)
大业物	300	450	300	0	150	600	-150	1650	筑后・刀屋(22两)
极上业物	400	600	400	0	200	800	-200	2200	在武芸大会优胜

南纪重国

位列	豪腕	切れ	俊敏	见切	精神	顽强	回复	总合	取得方法
なまくら	0	-100	0	-200	-100	150	150	-100	赌试合
业物	0	-200	0	-400	-200	300	300	-200	赌试合
大业物	0	-300	0	-600	-300	450	450	-300	赌试合
极上业物	0	-400	0	-800	-400	600	600	-400	刀屋(30两))

播州手柄山氏繁

位列	豪腕	切れ	俊敏	见切	精神	顽强	回复	总合	取得方法
なまくら	100	150	300	100	200	150	0	1000	赌试合
业物	200	300	600	200	400	300	0	2000	赌试合
大业物	300	450	900	300	600	450	0	3000	尾张・刀屋(24两)
极上业物	400	600	1200	400	800	600	0	4000	完成「炎の中へ」

波平行安

位列	豪腕	切れ	俊敏	见切	精神	顽强	回复	总合	取得方法
なまくら	−50	500	200	50	0	−50	400	1050	赌试合
业物	−100	1000	400	100	0	−100	800	2100	赌试合
大业物	−150	1500	600	150	0	−150	1200	3150	上野·刀屋(25两)
极上业物	−200	2000	800	200	0	−200	1600	4200	在友好度最高的状态下杀害小野忠明

伯耆国安纲

位列	豪腕	切れ	俊敏	见切	精神	顽强	回复	总合	取得方法
业物	1000	100	100	100	1000	300	−200	2400	刀屋(10两)
大业物	1500	150	150	150	1500	450	−300	3600	筑后·刀屋(40两)
极上业物	2000	200	200	200	2000	600	−400	4800	杀害宝藏院胤舜、穴户某、吉冈清十郎、吉冈传七郎中的两人，在友好度最高的状态下杀害宫本武藏

肥前忠吉

位列	豪腕	切れ	俊敏	见切	精神	顽强	回复	总合	取得方法
なまくら	150	50	300	50	100	100	150	900	赌试合
业物	300	100	600	100	200	200	300	1800	赌试合
大业物	450	150	900	150	300	300	450	2700	筑后·刀屋(20两)
极上业物	600	200	1200	200	400	400	600	3600	冈田以藏死亡后在武芸大会优胜

备前一文字

位列	豪腕	切れ	俊敏	见切	精神	顽强	回复	总合	取得方法
なまくら	350	200	200	150	−400	400	100	1000	赌试合
业物	700	400	400	300	−800	800	200	2000	赌试合
大业物	1050	600	600	450	−1200	1200	300	3000	筑后·刀屋(23两)
极上业物	1400	800	800	600	−1600	1600	400	4000	在芹泽鸭死亡后在武芸大会优胜

备前则光

位列	豪腕	切れ	俊敏	见切	精神	顽强	回复	总合	取得方法
なまくら	200	0	200	100	100	50	150	800	赌试合
业物	400	0	400	200	200	100	300	1600	刀屋(8两)
大业物	600	0	600	300	300	150	450	2400	尾张·刀屋(24两)
极上业物	800	0	800	400	400	200	600	3200	在友好度最高的状态下杀害东乡重位

备前长船兼光

位列	豪腕	切れ	俊敏	见切	精神	顽强	回复	总合	取得方法
なまくら	50	400	400	400	0	−150	250	1350	赌试合
业物	100	800	800	800	0	−300	500	2700	刀屋(8两)
大业物	150	1200	1200	1200	0	−450	750	4050	武芸大会で优胜
极上业物	200	1600	1600	1600	0	−600	1000	5400	取得备前长船光忠·大业物、备前长船清光·大业物、备前长船长光·大业物后，将备前长船光忠、备前长船清光、备前长船长光其中一把极上业物拿到丰前的锻冶屋打造

备前长船光忠

位列	豪腕	切れ	俊敏	见切	精神	顽强	回复	总合	取得方法
なまくら	50	250	250	250	0	0	150	950	赌试合
业物	100	500	500	500	0	0	300	1900	赌试合
大业物	150	750	750	750	0	0	450	2850	在武芸大会优胜
极上业物	200	1000	1000	1000	0	0	600	3800	在友好度最高的状态下杀害大石进

备前长船清光

位列	豪腕	切れ	俊敏	见切	精神	顽强	回复	总合	取得方法
なまくら	0	200	200	150	100	0	150	800	赌试合
业物	0	400	400	300	200	0	300	1600	赌试合
大业物	0	600	600	450	300	0	450	2400	尾张·刀屋(23两)
极上业物	0	800	800	600	400	0	600	3200	经「逃げの小五郎篇」完成「新しい时代へ」结局

备前长船长光

位列	豪腕	切れ	俊敏	见切	精神	顽强	回复	总合	取得方法
极上业物	0	1600	2000	2000	−600	−400	0	4600	在友好度最高的状态下杀害佐々木小次郎

美浓兼氏

位列	豪腕	切れ	俊敏	见切	精神	顽强	回复	总合	取得方法
なまくら	300	150	350	200	200	0	−50	1150	赌试合
业物	600	300	700	400	400	0	−100	2300	赌试合
大业物	900	450	1050	600	600	0	−150	3450	尾张·刀屋(25两)
极上业物	1200	600	1400	800	800	0	−200	4600	在「疑惑」于十兵卫侧选择→「决战·里柳生」或者在友好度最高的状态杀害柳生十兵卫

瓶割刀

位列	豪腕	切れ	俊敏	见切	精神	顽强	回复	总合	取得方法
なまくら	50	400	0	400	0	50	200	1100	赌试合
业物	100	800	0	800	0	100	400	2200	刀屋(7两)
大业物	150	1200	0	1200	0	150	600	3300	武芸大会で优胜
极上业物	200	1600	0	1600	0	200	800	4400	在友好度最高的状态下杀害伊藤一刀斋

埋忠明寿

位列	豪腕	切れ	俊敏	见切	精神	顽强	回复	总合	取得方法
なまくら	400	−50	−50	−50	−50	50	0	250	赌试合
业物	800	−100	−100	−100	−100	100	0	500	刀屋(3两)
大业物	1200	−150	−150	−150	−150	150	0	750	大阪·刀屋(15两)
极上业物	1600	−200	−200	−200	−200	200	0	1000	在武芸大会优胜

来国行

位列	豪腕	切れ	俊敏	见切	精神	顽强	回复	总合	取得方法
なまくら	−50	150	200	350	350	200	−100	1100	赌试合
业物	−100	300	400	700	700	400	−200	2200	刀屋(10两)
大业物	−150	450	600	1050	1050	600	−300	3300	江户·刀屋(28两)
极上业物	−200	600	800	1400	1400	800	−400	4400	完成「『力』を破る」后在友好度最高的状态下杀害齐藤弥九郎

来国俊

位列	豪腕	切れ	俊敏	见切	精神	顽强	回复	总合	取得方法
なまくら	−50	100	0	200	200	100	50	600	赌试合
业物	−100	200	0	400	400	200	100	1200	赌试合
大业物	−150	300	0	600	600	300	150	1800	江户·刀屋(25两)
极上业物	−200	400	0	800	800	400	200	2400	在武芸大会优胜

陆奥守吉行

位列	豪腕	切れ	俊敏	见切	精神	顽强	回复	总合	取得方法
业物	300	300	300	300	200	300	300	2000	刀屋(6两)
大业物	450	450	450	450	300	450	450	3000	上野·刀屋(32两)
极上业物	600	600	600	600	400	600	600	4000	经「海援队篇」完成「新しい时代へ」结局

和泉守兼定

位列	豪腕	切れ	俊敏	见切	精神	顽强	回复	总合	取得方法
なまくら	200	100	50	50	50	250	300	1000	赌试合
业物	400	200	100	100	100	500	600	2000	赌试合
大业物	600	300	150	150	150	750	900	3000	大阪·刀屋(20两)
极上业物	800	400	200	200	200	1000	1200	4000	完成「炎の中へ」

和泉守国贞

位列	豪腕	切れ	俊敏	见切	精神	顽强	回复	总合	取得方法
なまくら	150	50	50	150	100	50	150	700	赌试合
业物	300	100	100	300	200	100	300	1400	武芸大会で优胜
大业物	450	150	150	450	300	150	450	2100	武芸大会で优胜
极上业物	600	200	200	600	400	200	600	2800	完成「敌讨ち谈话」，在友好度最高的状态下杀害堀部安兵卫

和泉守藤原兼重

位列	豪腕	切れ	俊敏	见切	精神	顽强	回复	总合	取得方法
なまくら	0	200	200	450	0	0	150	1000	赌试合
业物	0	400	400	900	0	0	300	2000	赌试合
大业物	0	600	600	1350	0	0	450	3000	大阪·刀屋(34两)
极上业物	0	800	800	1800	0	0	600	4000	完成「静かなる来访者」「音无しの剑」后，在友好度最高的状态下杀害高柳又四郎

和泉守佑定

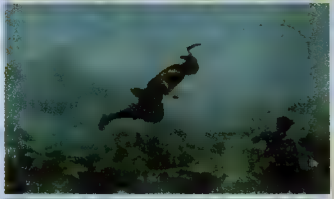
位列	豪腕	切れ	俊敏	见切	精神	顽强	回复	总合	取得方法
なまくら	100	100	100	50	50	100	100	600	赌试合
业物	200	200	200	100	100	200	200	1200	在武芸大会优胜
大业物	300	300	300	150	150	300	300	1800	在武芸大会优胜

自流派合成技

技名	合成元形1	合成元形2
虎尾斜镜	土方岁三：正眼	近藤勇：八相
乱打挂	桂小五郎：正眼	中村半次郎：八相
必胜燕	佐々木小次郎：正眼	柳生十兵卫：正眼
诸手跳斩霞返	永仓新八：正眼	芹沢鸭：上段
瞬蜻蛉	松林左马助：正眼	柳生宗矩：下段
斩针半旋先诘	柳生宗矩：正眼	荒木又右卫门：下段
一针刈引	大石进：正眼	堀部安兵卫：正眼
诘返	吉冈清十郎：正眼	吉冈传七郎：上段
放鹰截铁	桃井春藏：正眼	武市半平太：正眼
空旋独步	中村半次郎：正眼	东乡重位：八相
挂流し	小野忠明：正眼	伊藤一刀斋：上段
双月	冲田总司：正眼	近藤勇：上段
高波连旋	柳生宗矩：正眼	柳生兵库助：八相
蛇行	东乡重位：八相	伊藤一刀斋：正眼
飞鸟乱舞	佐々木小次郎：正眼	宫本武藏：八相
华突	高柳又四郎：正眼	河上彦斋：正眼
腰兜一胜	千叶周作：上段	坂本龙马：正眼
心之浮返	桃井春藏：上段	千叶周作：正眼
回打引胴双返	永仓新八：上段	桂小五郎：下段
飞鸟回打下	东乡重位：上段	齐藤弥九郎：正眼
神集乃舞	永仓新八：上段	芹沢鸭：上段
双角	伊藤一刀斋：上段	堀部安兵卫：八相
牙讨	冈田以藏：上段	河上彦斋：上段
幻攻	宫本武藏：上段	河上彦斋：正眼
斩返三段	冲田总司：下段	坂本龙马：上段
逆风回横断	柳生十兵卫：下段	柳生兵库助：正眼
荒神跳斩追突	小野忠明：下段	齐藤弥九郎：下段
风车轮	高柳又四郎：下段	松林左马助：八相
无津悬	荒木又右卫门：下段	堀部安兵卫：八相
八神乃舞	河上彦斋：上段	中村半次郎：八相
旋风奋迅	辻月丹：下段	吉冈清十郎：上段
开扇流	樋口定次：下段	伊藤一刀斋：正眼
双津之山影	土方岁三：八相	吉冈传七郎：上段
阴势之稻妻	武市半平太：八相	冈田以藏：正眼
先合回一文字	佐々木小次郎：八相	小野忠明：正眼
三段里擦上	樋口定次：八相	辻月丹：正眼
踊り独乐	松林左马助：八相	芹沢鸭：八相
雷刀	大石进：八相	荒木又右卫门：上段
破邪八相	近藤勇：八相	坂本龙马：上段
崩轮	宫本武藏：八相	高柳又四郎：正眼

修罗之道流程攻略

要收集所有「形」，最快的方法就是进入「修罗之道」的结局。不过要杀尽三十二名剑豪，就必须遵照一定的顺序。尤其是宝藏院胤舜和锁镰穴户某二人，他们的剧情属于早期E2，一定要先将他们干掉。而以下的流程只属参考，玩者不一定要完全遵照也能够完成「修罗之道」。



踏上修罗之道

↓

始まり　E0
故事：天下无双篇

↓

杀人剑・活人剑　E1
故事：天下无双篇

↓

お相手つかまつる　E1
故事：一刀斋后继者篇

↓

さらば一刀斎　E1
故事：一刀斋后继者篇
备注：「さらば一刀斎」后自动移至EVENT LEVEL 2

↓

宝藏院防问　E2
故事：最强の剑豪篇
备注：出身地是京以外的地方时，到京的宿屋。出身地是京时，在京的野试合中取得一胜

↓

枪之报复　E2
故事：最强の剑豪篇
备注：宝藏院胤舜死亡

↓

出会い・小野忠明　E2－E3
故事：一刀斋后继篇
备注：从江户三大道场移动至刀屋的场合

↓

对决・小野忠明　E2－E3
故事：一刀斋后继篇
备注：小野忠明死亡

↓

对决・一刀斎　E2－E3
故事：一刀斋后继篇
备注：一刀斋死亡

↓

遭遇、锁镰　E2
故事：最强の剑豪篇
备注：朝或昼于伊贺口入屋选择「贼讨伐」的任务，但口入屋信赖度必须要高才行

↓

对决・穴户某　E2
故事：最强の剑豪篇
备注：在「锁镰之胁威」后的第二天朝到伊贺・穴户某往处，完成后EVENT LEVEL自然转移至E3

↓

武藏邂逅　E2－E3
故事：最强剑豪篇
备注：「武藏の噂・一」、「武藏の噂・二」、「武藏の噂・三」、「穴户某と武藏」、「返讨り传ち七郎」其一个EVENT发生后移动至京

↓

对决传七郎　E3
故事：最强剑豪篇
备注：在江户的东海封跟传七郎比武。吉冈传七郎死亡

↓

对决・清十郎　E3
故事：最强剑豪篇
备注：清十郎死亡

↓

武藏の噂・四　E3
故事：最强剑豪篇
备注：「武藏邂逅」、「对决・穴户某」、「武藏の噂・三」其中一个EVENT完结后，在江户・野试合中取得一胜

↓

往くか、斩るか　E3
故事：最强剑豪篇
备注：跟佐佐木小次郎决斗。佐佐木小次郎死亡

↓

异说・严流岛　E3
故事：最强剑豪篇
备注：宫本武藏(木板)死亡

↓

穴户某之仇　E3
故事：最强の剑豪篇
备注：前进穴户某伊贺的某住处。穴户某死亡

↓

静かなる来访者　E2－E3
故事：音无しの剑篇
备注：与千叶道场友好度高时发生

↓

对决・高柳又四郎　E2－E3
故事：音无しの剑篇
备注：高柳又四郎死亡

↓

筑后の对决　E3
故事：筑后の巨汉篇
备注：出身地为筑后以外，于筑后的宿屋得知「大石道场」的情报

↓

死斗・大石进　E3
故事：筑后の巨汉篇
备注：大石进的对斗在一胜一负的情况，且友好度为8以上时移动至大石道场。大石进死亡

↓

吉良邸警护・一　E3
故事：赤穗之浪士篇
备注：在江户的口入屋选择「吉良邸警护」的任务，但入口屋的信赖度必须要高

↓

对决・堀部安兵卫　E3
故事：赤穗之浪士篇
备注：堀部安兵卫死亡

↓

旗本の遗恨　E3
故事：柳生一族之确执篇
备注：在伊贺的口入屋选择「荒木又右卫门暗杀」，口入屋的信赖度必须高

↓

荒木又右卫门暗杀　E3
故事：柳生一族之确执篇
备注：荒木又右卫门死亡

↓

仇讨十兵卫　E3
故事：柳生一族之确执篇
备注：柳生十兵卫死亡

↓

兵库助的苦脑　E3
故事：柳生一族之确执篇
备注：「仇讨十兵卫」之后，与尾张柳生道场的友好度为10时，以压胜打败兵库助。

↓

兵库助との对决　E3
故事：柳生一族之确执篇
备注：「兵库助的苦脑」完结后强制发生。柳生兵库助死亡

↓

宗矩との决着　E3
故事：柳生一族之确执篇
备注：进入口入屋会话，接著会出现柳生下屋敷，移动至该处跟宗矩进行决斗。柳生宗矩死亡

↓

三大道场诸试合　E1－E3
故事：江户三大道场篇

↓

决战・千叶周作　E2－E3
故事：江户三大道场篇
备注：千叶周作死亡

↓

力を斩る　E2－E3
故事：江户三大道场篇
备注：斋藤弥九郎死亡

↓

位を斩る　E2－E3
故事：江户三大道场篇
备注：桃井春藏死亡

↓

暗杀・土佐勤王党　E3
故事：新撰组队士篇
备注：「暗杀・芹泽鸭」未发生或完局，以及土佐勤王党的「狂犬之最期」未发生的状态下，在京的口入屋接受「武市半平太暗杀」的任务。武市半平太死亡，冈田以藏死亡

↓

暗杀・芹泽鸭　E3
故事：新撰组队士篇
备注：在京的口入屋接受「芹泽鸭暗杀的任务」，必须与口入屋信赖度高。但在「新撰组入队」、「计画顿挫」、「新撰组奇袭」和「蛤御之变」等EVENT发生后不会出现。芹泽鸭死亡

↓

池田屋护卫　E3
故事：新撰组队士篇
备注：在京的口入屋接受「池田屋护卫」。冲田总司死亡

↓

暗杀・新撰组局长　E3
故事：新撰组队士篇
备注：在京的口入屋接受「攻策」。永仓新八及近藤勇死亡

↓

最后之鬼　E3
故事：新撰组队士篇
备注：「暗杀・新撰组局长」发生后，从京移动至别国。土方岁三死亡

↓

几松
故事：新撰组队士篇　E3
备注：「暗杀・土佐勤王党」发生后前往京的仕立屋

↓

暗杀・桂小五郎　E3
故事：新撰组队士篇
备注：「几松」发生后，在京的入口屋会出现「桂小五郎暗杀」的任务。桂小五郎死亡

↓

暗杀・中村半次郎　E3
故事：新撰组队士篇
备注：「暗杀・桂小五郎」的三日后，在京的入口屋会出现「暗杀・中村半次郎」。中村半次郎死亡

↓

暗杀・坂本龙马　E3
故事：新撰组队士篇
备注：「暗杀・中村半次郎」10日后，在京的入口屋会出现「暗杀・坂本龙马」。坂本龙马死亡

↓

击败道场道主　E3
故事：—
备注：「柳生宗矩」、「小野忠明」死亡后或完成「暗杀荒木又卫门」的EVENT后，在跟地方道场的场会友好度为10时，便能跟道场场主真剑比试，藉此方法杀掉松林左马助、通口定次、东级重位和辻 月丹四人

↓

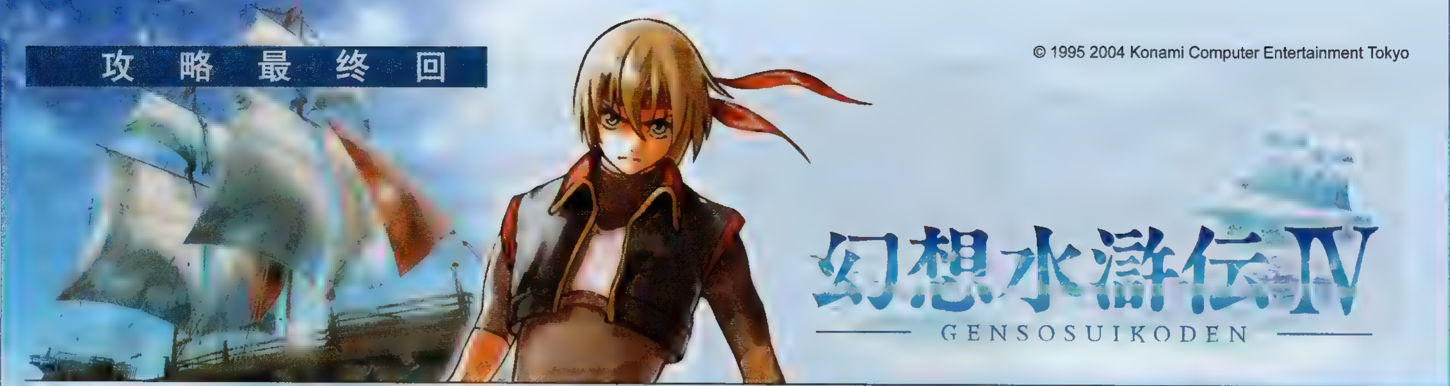
结局修罗之道

登场实名人物一览
宫本　武藏
佐佐木　小次郎
吉冈　传七郎
吉冈　清十郎
宝藏院　胤舜
穴户　某
柳生　十兵冲
柳生　兵库助
近藤　勇
冲田　总司
桂　小五郎
坂本　龙马
冈田　以藏
高柳　又四郎
松林　左马助
辻　月丹
河上　彦斋
堀部　安兵卫
柳生　宗矩
荒木　又右卫门
伊东　一刀斋
小野　忠明
土方　岁三
永仓　新八
芹泽　鸭
中村　半次郎
武市　半平太
千叶　周作
斋藤　弥九郎
桃井　春藏
大石　进
樋口　定次
东乡　重位

● KONAMI ● RPG ● 8月19日发售 ● 1人玩 ● DVD-ROM
● 对应 8M 记忆卡 ● http://www.genso.com/IV/

幻想水浒传IV
Text: 电玩太郎 Design: siulau

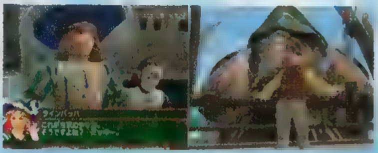
© 1995 2004 Konami Computer Entertainment Tokyo



第6章

说服工作始动

据点船出发后，艾莉洛雅来到里诺的房间，并嘲笑他刚才的演技太差。接着返回会议室，艾莉洛雅召开了对抗古洛古大军的详细作战会议。她说在正式开战前一定要先与中途港和拉兹利尔结盟，由于拉兹利尔还有古洛古军驻守，于是决定先前往中途港进行说服工作。不过拉马达说传闻在中途港附近出现了巨型怪物。我们在接近了海港后，一只类似大型章鱼的怪物果然出现了。这个BOSS是游戏中最特别的，因为近身攻击完全不能对其造成伤害，所以只能靠使用弓箭或者投具的角色战斗。不过好处就是本战在己方的船上进行，也就是说我方可以安排3个队伍战斗。建议每一个队伍都要有能够使用合体技的角色，外加一名回复用的角色，还可以使用安排一个魔法师辅助。这样要战胜BOSS就变得十分轻松了。在战斗过后，想不到在港口上迎来的并非欢呼声，而是一名叫米奇男子的一顿谴责。幸好他的主人——莱因巴哈前来解围。原来这只怪物是当地领主养的“宠物”，不过身为领主儿子的莱因巴哈其实在很早以前对父亲有意见，所以他听到我们是前来谈判的商人后也感到十分高兴。但由于领主在之前与古洛古有相当大的交易来往，因此就算我们苦苦相劝也无济于事，最后只给我们自由出入中途港的权利，并不参与一切反古洛古的行动。在离开之际，莱因巴哈十分生气父亲的行为而决定帮助我们，但之前一定要我们先找到玫瑰胸针给他才行，于是我们到尼尔岛山顶旅店问加里夫取得玫瑰胸针给他，增加队伍的人数。



拿拿鲁岛的惨剧

下一个说服的目标是拿拿鲁岛。我们刚上岸就看到了几名古洛古士兵在阻挠前进，对付他们当然不给面子啦！但在对付了几名士兵后，突然冲出了一群岛民，其中带头的就是岛长的儿子亚克塞斯。他对我们的行为似乎十分愤怒，不过由于我们有事相求，于是只好乖乖地被其带回到岛长的家。说清楚我们的来意后，岛长还是对我们不太信任，于是我拿出了金印证明自己的身份。岛长在确认后，说前几天已经有古洛古的人来过，并且开出了相当好的条件，于是并不是太想帮助我们。他说如果今晚到“妖精的大树”拿来妖精的特效药，便可以考虑答应我们。虽然知道这是偷窃行为，不过为了以后只好忍一下了。晚上，我们意外轻松地取得了特效药（注意不调查牢房的床的话，以后就拿不到卷物了），并在第二天给村长，但想不到他竟然要用这些药治疗昨天受伤的士兵。看来他根本就不想与我们合作，于是便跟随着亚克塞斯回船上。在途中，被一名妖精女战士强迫带到了大树中的牢房，原来我们偷的特效药是假的，但在一旁的妖精长老却没有告诉我们这究竟是什么用意。过了一段时间后，女战士急忙跑过来，并解开了牢房的机关，命令我们赶快离开。在走出岛的广场时，看到古洛古的士兵在因为特效药是假冒的事情大肆虐杀岛民，还得知古洛古军是在利用岛长的无知才给他们好处的。把士兵们处理后，岛长后悔莫及，于是让亚克塞斯加入我们。

夺回拉兹利尔

由于尼尔岛就在拿拿鲁岛的旁边，于是我们决定去走一趟。与村长见面且出示了金印后，村长说虽然很想帮助大家，但由于村里的年轻人因为做生意，几乎都搬去了奥贝路王国，现在只剩下年纪比较大的岛民和猫人族安静地生活。我们也明白到尼尔岛的苦况，村长说会尽量集结力量，帮助我们。在乘船出海再回来后，之前从伊鲁尤岛中漂流过来的两夫妇决定帮助我们。

在得到了不少帮助后，我们终于可以返回会议室制定新的方针了。这次终于要夺回拉兹利尔，毕竟这里还有庞大的骑士团。在接近了拉兹利尔后，古洛古的舰队出现了。战斗开始时对方的一艘骑士团战舰会成为NPC帮助我们，因此实际上我们要对付的战舰就只有1.5艘（NPC船虽然会战败，但会把敌方大将的船打成“重伤”）。在胜利后，（在选择处决敌方大将希鲁姆特时，要选择“では 俺の仲间となれ”才能让他加入）我们怀着兴奋的心情，回到了自己的家。

真正的开始

刚下船，过去的战友立刻上前迎接我。最后同伴们再次问我究竟有没有杀死团长，我的回答当然是否咯！进入了久违的骑士团训练所，在这里等待着我的除了艾莉洛雅和里诺外，还有一大帮岛上熟悉的面孔。当我大声呼喊出“大家一起与古洛古战斗到底”时，岛民们都举起手，并激动地呼叫着，看来我解放了拉兹利尔后成为了大家的偶像呢！走出骑士团，一把熟悉的声音把我们喊停了。拉兹利尔的领主——文森特，也是史诺父亲带着两名警卫前来阻止我的行为。话音刚落，便让警卫冲过来。把他们赶跑后，领主也在岛民的咒骂声中慌忙逃跑，真是有其父必有其子啊！黄昏，我一个人在骑士团中走动（记住不要漏掉了只出现一次的骑士团广场的宝箱和楼顶的角落的宝箱）。

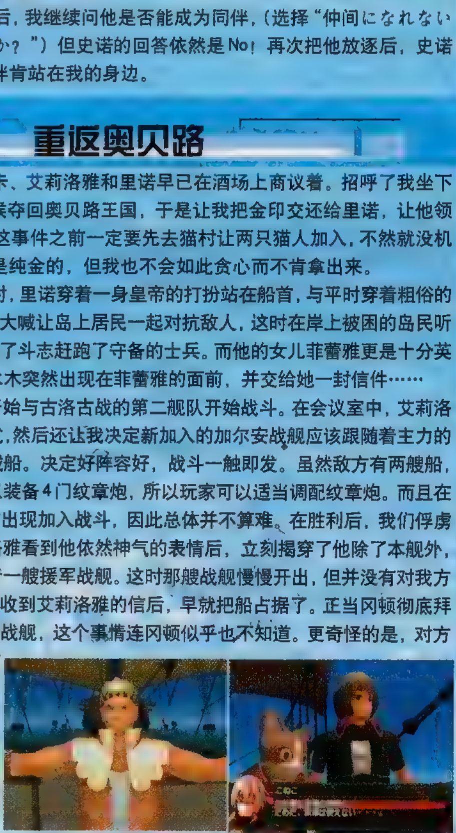
在旅店中休息了一晚后，第二天早上准备出发时，突然有海贼来袭。让人意外的是对方领队的竟然是史诺！他可能误会我之前与海贼联手，这样就能让自己更有威望，但结果他的想法是错误。这场海战与过去对史诺一样轻松，因为对方只有一艘战舰，而且只会使用火的纹章弹，只要玩家装备上水的纹章弹就可以无伤害通过。在结束战斗后，我继续问他是否能成为同伴，（选择“仲间になれない か？”）但史诺的回答依然是No！再次把他放逐后，史诺依然不明白为什么总有同伴肯站在我的身边。

重返奥贝路

前往海贼岛，这时姬卡、艾莉洛雅和里诺早已在酒场上商议着。招呼了我坐下后，艾莉洛雅说现在是时候夺回奥贝路王国，于是让我把金印交还给里诺，让他领带岛民团结一致。（注意在这事件之前一定要先去猫村让两只猫人加入，不然就没机会了）当然，虽然这玩意是纯金的，但我也不会如此贪心而不肯拿出来。

在接近了奥贝路王国时，里诺穿着一身皇帝的打扮站在船首，与平时穿着粗俗的他完全不是同一个形象。他大喊让岛上居民一起对抗敌人，这时在岸上被困的岛民听到皇帝回归的声音后，激发了斗志赶跑了守备的士兵。而他的女儿菲蕾雅更是十分英勇地充当起领队。这时，水木突然出现在菲蕾雅的面前，并交给她一封信件……

另一方面，我们已经开始与古洛古战的第二舰队开始战斗。在会议室中，艾莉洛雅让我采用夹攻的战斗方式，然后还让我决定新加入的加尔安战舰应该跟随着主力的本舰还是跟随着夹攻的海贼船。决定好阵容好，战斗一触即发。虽然敌方有两艘船，但由于现在的本舰已经可以装备4门纹章炮，所以玩家可以适当调配纹章炮。而且在第二回合，海贼船会在左方出现加入战斗，因此总体并不算难。在胜利后，我们俘虏了敌方的头领冈顿。艾莉洛雅看到他依然神气的表情后，立刻揭穿了他除了本舰外，还在悬崖隐藏的洞窟中留着一艘援军战舰。这时那艘战舰慢慢开出，但并没有对我方进行攻击，因为菲蕾雅等人收到艾莉洛雅的信后，早就把船占据了。正当冈顿彻底拜服时，远处突然出现了两艘战舰，这个事情连冈顿似乎也不知道。更奇怪的是，对方完全不作出任何还击，最后在冒着熊熊烈火之下还继续向这边冲过来。艾莉洛雅在十分不情愿之下，命令我使用罚之纹章拯救大家的生命。看来这背后还有更巨大的阴谋。



现阶段可加盟同伴一览

人物名称：阿多鲁（ALDO/アドル）
地点：庵之小岛
加入条件：前往艾莉洛雅之庵后的后巷与对方谈话。

人物名称：伊科利（IGOR/イーゴリ）
地点：莫尔特岛
加入条件：卢氏三兄弟成为同伴后，以他们三人不在队的状态下到莫尔特岛才会看见伊科利，交谈后就会成为同伴。找他可玩掷金币游戏。

人物名称：卡塔莉娜（KATARINA/カタリナ）
地点：海贼岛
加入条件：往姬卡的房间与卡塔莉娜谈话，回答"没有杀死团长"后加入。

人物名称：加利夫（GARETH/ガレス）
地点：尼尔岛
加入条件：完成中途港事件后并且获得莱因巴哈成为同伴，带着他前往尼尔岛旅店房间找加利夫谈话便会加入。

人物名称：艾哲安尼（ETIENNE/エチエンヌ）
地点：中途港
加入条件：莱因巴哈成为同伴后，带着他前往港主之馆，与艾哲安尼说话便会加入。在酒吧二楼找他可欣赏游戏中配乐。

人物名称：米妮（MILLAY/ミレイ）
地点：拿拿鲁岛
加入条件：尼尔岛时间后，先往中途岛与交易所前的人谈话，会听到米妮的事，接着带莱因巴哈前往拿拿鲁岛的沙滩会见到米妮被无赖围攻，帮对方解围后会加入。

人物名称：基恩（KEEN/キーン）
地点：中途港
加入条件：带着西古多前往交易所见基恩，谈话后把西古多调离队伍，再找基恩付他10000元便可使其加盟。他会开设忏悔室。

人物名称：葛（GOH/ゴー）
地点：庵之小岛
加入条件：前往艾莉洛雅庵后的森林四处移动，葛会以随机方式与其他怪物一起挑战己方，战胜后便可招揽他加入。

人物名称：杰雷米（JEREMY/ジュレミー）
地点：拿拿鲁岛
加入条件：分别到过所有的小岛，然后带着三叶前往拿拿鲁岛的集会广场，与站在那里的杰雷米谈话后就可获得他加入。

人物名称：希露嘉（HELGA/ヘルガ）
地点：中途港
加入条件：中途港事件后，先前往尼尔岛的旅店找房间内的人谈话，然后前往中途港的旅店遇到希露嘉，与其谈话两次后加入。

人物名称：查理麦尼（CHARLEMAGNE/シャルマーニュ）
地点：中途港
加入条件：在希露嘉成为同伴后，前往旅店门前与查理麦尼谈话，之后乘船出海折返再谈一次，又再出海折返，第三次谈话对方就会加入。

人物名称：西尔玛（SELMA/セルマ）
地点：拿拿鲁岛
加入条件：完成拿拿鲁岛的事件后，于码头附近的交易所旁会见到西尔玛，交谈后会加入。

人物名称：尤真（EUGENE/ユージン）
地点：拿拿鲁岛
加入条件：拿拿鲁岛事件后出海，再往拿拿鲁岛的海之町与旅店前的尤真及其母亲谈话便会加入。

人物名称：格雷真（GRETCHEN/グレッチェン）
地点：拉兹利尔
加入条件：夺回拉兹利尔后，在港町的防具店前会遇见格雷真，与之谈话后加入。

人物名称：孔拉多（KONRAD/コンラッド）
地点：拉兹利尔
加入条件：夺回拉兹利尔后并获得卡塔莉娜成为同伴，前往旅店找孔拉多谈话后加入。

人物名称：阿米尼亚（AMELIA/アメリア）
地点：骑士团之馆
加入条件：夺回拉兹利尔后，于第二天早上到骑士团屋顶会见到阿米尼亚，与之谈话后加入。

人物名称：芭兹尔（BASIL/バジル）
地点：拉兹利尔
加入条件：夺回拉兹利尔后，前往广场与芭兹尔谈话后加入。

人物名称：弗雷迪列卡（FREDERICA/フレデリカ）
地点：拉兹利尔
加入条件：夺回拉兹利尔后，前往道具店与弗雷迪列卡谈话后加入。

人物名称：芬奇（FUNGHI/フンギ）
地点：骑士团之馆
加入条件：夺回拉兹利尔后，前往骑士团之馆的厨房与芬奇谈话两次可使其加入。

人物名称：坦雅（TANYA/ターニャ）
地点：海贼岛
加入条件：夺回拉兹利尔后前往海贼岛，会遇见坦雅，与之谈话可使其加入。可在图书馆找她阅读古书的内容。

人物名称：帕科拉（PECOLA/ペコラ）
地点：中途港
加入条件：沃洛克加盟后先出海，再往中央广场从数名妇人中取得"インテリアンの本"，然后往空屋与帕科拉谈话并把书给她后加入。她能为装饰室改变面貌。

人物名称：卡尔（KARL/カール）
地点：拉兹利尔
加入条件：夺回拉兹利尔后，并且同伴人数在70人以上，前往后巷广场与之谈话就会加入。

人物名称：卢升（LO SENG/ロウセン）
卢芳（LO FONG/ロウフォン）
卢浩（LO HAK/ロウハク）
地点：莫尔特岛
加入条件：前往泡温泉后会被卢氏三兄弟要求支付10000元，然后会进入事件战斗，击败他们便可招揽他们加入。

人物名称：莱因巴哈（REINBACH/ラインバッハ）108–02
米奇（MICKY/ミッキー）108–14
地点：中途港
加入条件：中途港事件结束后，前往尼尔岛旅店与加利夫谈话，获得"蔷薇の胸りが"后往中途港登船处找莱因巴哈，他与其仆人米奇就会加入。

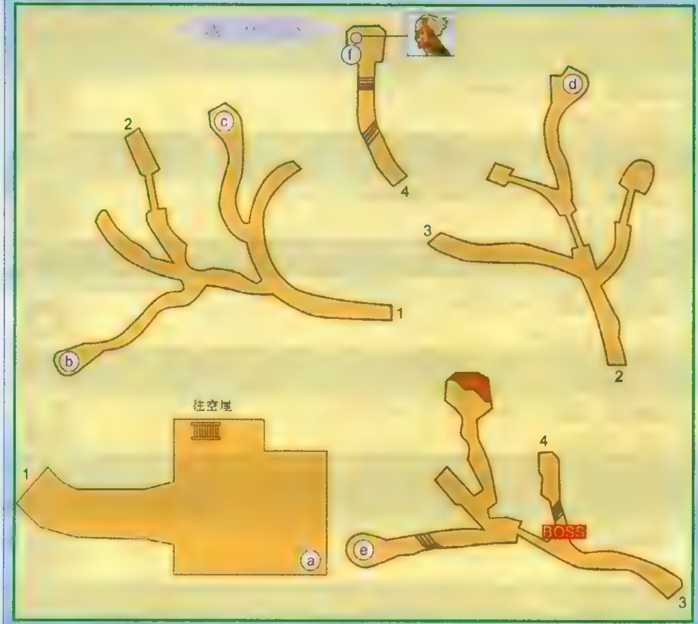
人物名称：纳鲁古鲁（NARKUL/ナルクル）108–28–2
查波（CHAMPO/チャンポ）108–29
地点：尼尔岛
加入条件：必须持有故事道具金印，然后带着哲波同行登上尼尔岛，然后徒步前往猫人村落的交易所，与交易所主人谈话后前往吊桥，会遇到纳鲁古鲁和查波两人并发生金印被盗事件。在猫人村落的仓库找到他两，接着进行捉老鼠的迷你游戏，成功后可取回金印并获得二人加盟。注意！若金印已交还里诺便不能获得该两名同伴的加入。

人物名称：赞高（JANGO/ジャンゴ）108–10
比力克（BREC/ブレック）108–10–1
地点：船根据地
加入条件：当同伴人数超过50人时，走进主角房间会看见多人在房内，与赞高和比力克谈话后会加入。

人物名称：狄波拉（DEBORAH/デボラ）108–28–2
奥斯卡（OSKAR/オスカル）108–34–1
地点：中途港
加入条件：进入旅店与狄波拉谈话后加入，离开旅店后奥斯卡会自行加入。

人物名称：沃洛克（WARLOCK/ウォーロック）108–18
地点：中途港
加入条件：夺回拉兹利尔后，前往甲板与帕普罗谈话，之后前往中途港的空屋。然

后调查屋内宝箱并投入24元，这会掉下地下间道，这里的敌人相当强，特别是巨蛙怪拥有1200HP，而途中更会遇到看守的怪物，它的行动力相当高，因此如不带着水木和卢芳这些行动力高的同伴就会打得很辛苦，敌人会用全员各伤80HP的攻击，单体攻击则伤180HP，还要小心他的麻痹攻击。打倒看守的怪物后前往地下研究室会找到沃洛克，谈话后会成为同伴。



人物名称：麦姬斯（MAXINE/マキシン）108-30
地点：拿拿鲁岛/尼尔岛/拉兹利尔
加入条件：夺回拉兹利尔并且三叶已成为同伴后，前往拿拿鲁岛的集会广场回遇到麦姬斯，谈话后会与她战斗，胜利后她回离去。前往尼尔岛的石切平原会再遇她，谈话后发生二次交战，胜利后她又会离去，最后在拉兹利尔的旅店找到她，与之谈话后加入。

人物名称：特德（TED/テッド）108-00
地点：任何地方
加入条件：只要同伴人数超过70人时进入船根据地的作战室就会发生事件（必须在前6章内完成，否则将不会再发生），前往甲板会进入幽灵船内，注意此事件会限制三人同行，而且里诺是必然同伴，所以事先要为他提升武器等级，至于余下那人则建议使用水木，而且还要带备大量回复药。

船是一条没有分叉的通道，敌人都是那些难缠的丧尸，由于后面的敌人首领超强，所以尽量保存MP，沿路直走会发生两次事件战斗，每次战胜都会听到一长袍男子说话，在通道尽头要与首领战斗，而长袍男子就是特德，他会加入我方一起战斗，首领的体力有7000，还懂使用体力吸收攻击，最重要是他的行动力很高，所以前文才要求使用水木，首领的全体攻击会伤110HP，而单体体力吸收攻击高达180HP，平时水木尽量为同伴回复体力，到万不得以才使用水魔法，战斗胜利后特德正式成为同伴，他拥有超强的"ソウルーイータ"纹章，实力强劲。

第6章

与团长的再会

由于使用罚之纹章，我再次晕倒在地上。这次在那个漆黑的空间中，我看到的是一个十分熟悉的身影——团长。他看到我之后，二话不说立刻拔出腰上的剑，向我攻击过来。但当我击中了他之后，团长的表情突然变得十分痛苦。他利用消失前最后的一口气，跟我说："你变强了啊……"。看着抚养自己长大的团长慢慢变成光团消失，我的眼泪也忍不住从眼眶中落了下来……

最后加盟的同伴

人物名称：史诺（SNOW/スノウ）108-04-1
地点：奥贝露西面海域
加入条件：当收集107星后，便到莫尔特岛，与那里的交易商交谈会得知海上有人在漂流，接着驾船到奥贝露西面海域游走，尼科会发现伏在木板上的史诺，救起他后选择（仲间なってくねるか？）就可使其加入。

人物名称：温迪露（WENDEL/ウェンデル）108-21-2
地点：奥贝路王国
加入条件：先与船根据地甲板的尼科谈话，然后往码头找温迪露加入。

人物名称：卡莉（CARRIE/キャリー）108-17-2
地点：奥贝路王国
加入条件：在医生优已加盟并在队中的情况下，可在设施街与卡莉谈话邀其加入。

人物名称：根特（GUNTER/ギュンター）108-31-2
地点：奥贝路王国
加入条件：在设施街与根特谈话后加入。

人物名称：加利（GARY/ゲイリー）108-12-2
埃玛（EMMA/）108-13
地点：奥贝路王国
加入条件：与庭院与他们谈话后加入。

人物名称：特里斯坦（TRISHTAN/トリスタン）108-27-1
地点：奥贝路王国
加入条件：在医生优已加盟并在队中的情况下，可在设施街与特里斯坦谈话邀其加入。

人物名称：纳波科夫（NABOKOV/ナボコフ）108-14-1
地点：奥贝路王国
加入条件：与鉴定屋的纳波科夫谈话后加入。

人物名称：诺亚（NOAH/ノア）108-27-2
地点：奥贝路王国
加入条件：与站在谒见之间王座后找诺亚谈话后加入。

人物名称：丽瑞（RACHEL/レイチェル）108-04-2
地点：奥贝路王国
加入条件：锡德里克已才成为同伴的情况下，带他到东面洞窟，与丽瑞谈话并付她5000元后加入。

人物名称：托拉菲斯（TRAVIS/トラヴィス）108-04
地点：奥贝路王国
加入条件：身上持有"すりぬけの札"，然后前往遗迹深处，托拉菲斯谈话，然后使用"すりぬけの札"回到迷宫入口，再进入迷宫中与他谈话便会加入。但在前往迷宫深处时会遇到超强的首领石巨人，他有LV55，体力高达12000，而且攻击力强大，激光会伤全体大约150HP，而飞拳更是一击必杀。在此战前，建议大家先把等级练到LV50以上，建议角色搭配是拥有ソウルーイータ纹章的特德和行动敏捷的水木，后者要多利用道具和水之纹章为大家回复体力，有空可使用モズの纹章攻击。在此战中，大家不需吝啬各种高级魔法，一定要尽快把敌人轰至渣，必要时更可使用蘑菇恢复MP。

最终之战

休息过后，我决定上甲板吹吹海风。这时，经常在拉曼达身边的大鸟突然飞到甲板上的水木和赤木身边，并从口中放下了一卷东西，最后在大叫几声后，痛苦地倒在地上。水木和赤木看到这样的场景，心想拉曼达相信已经遭到了不测。把卷物拿回会议室给艾莉洛雅，她立刻召集了大家，并召开了重大的作战会议。她说最后要进攻的敌方就是艾鲁依路要塞。不过在要塞中安置了一门强力的纹章炮。一发就可以摧毁整个舰队。所以她要我们派出一支军队先摧毁纹章炮，然后再由主力队伍打倒幕后的首脑。由于拉曼达信件上的提示，得知纹章炮每发射一次后都需要两个小时才能填充，于是便可以利用这个时间隔进攻。

在准备好之后（如果没有取得108个同伴就不要选择"すぐ取りかかりましょう"），便要决定好"主要部队"和"辅助部队"的人选，因为辅助部队也需要长期的战斗，因此最好选择一些已经打造好武器，且有一定等级的角色。晚上，我走访了每一曾甲板，与所有人询问了大战前夕的感受。最后在休息时，神秘女子再次出现，并告诉我罚之纹章已经因为同伴的召集而发生了改变，但以后会演变成什么形态，就要看我的造化了。

第二天凌晨，艾鲁依路要塞周围与艾莉洛雅预计的一样，有十分浓的雾。以艾莉洛雅为首的辅助部队潜入了悬崖后，作战也正式开始。首先让人鱼们把空船推到艾鲁依路要塞的前方，巡逻的敌人以为是敌人的来袭，于是慌忙使用纹章炮把所有空船摧毁。对方主将特洛依已经发现我方的计划，于是立刻派遣最强的舰队迎

战。这场海战的难度的确比较大，因为敌人战舰共装备了所有的纹章，可以说几乎是没有弱点的。不过我方也有4艘战舰，所以要拼的话还是有比较大的优势。听到爆炸声后，辅助部队立刻潜入要塞中。在纹章发射的房间中，艾莉洛雅遇到了一个熟悉的人——克雷。原来克雷曾经是艾莉洛雅的弟子。在聊不上两句后，克雷突然从左手向艾莉洛雅射出毒箭，这时拉曼达撞开艾莉洛雅，但自己却再次受了重创。战斗开始，克雷会使用防御魔法，十分棘手，不过幸好他没有太强力的纹章魔法，因此只要我方的角色有一定等级，就可以轻松通过。把克雷教训了一顿后，他立刻逃跑，而艾莉洛雅也停止了纹章炮的运作。画面来到我这边，编好了最强的队伍后，立刻沿着刚才辅助队伍的路线到达纹章炮的房间。在里面的休息室得到了钥匙后，再回到2楼打开之前反锁的大门。走上旋转的楼梯，在大门前纪录后便要对付里面的最终BOSS了。

"罚之纹章……你终于回来了吗？" 克雷对我说。

"回来？" 我对他的问题十分不解。

"在纹章的记忆中，你看到了那个小孩了吗？"

"是那个想吃面包的小孩吗？"

"面包？哈哈……哈哈哈……"克雷几乎陷入了疯狂状态，突然他回过意来说："太完美了！罚之纹章竟然还可以保存这种无聊的记忆！罚之纹章选择的人应该是我！不是你！"

接着，克雷手上冒出了白光，接着他身后的大树状物体突然不停地改变树叶的颜色，最后变成一只怪物向我们袭击。最终BOSS除了本体外，左右两便还有两个"光の种"。因为光の种不但会过一段时间后复活，而且HP十分高，但无甚威胁，因此攻击他们就等于浪费回合。BOSS的身体每回合都会改变颜色，红色是全体火焰魔法、十分强力，一定要在该回合防御。因为玩家在这里肯定也有不少回复MP的道具，所以不要怜惜它们，尽情地使用最强的魔法把BOSS打倒吧！战斗后，我们匆忙逃出这所即将要倒塌的要塞。在海上，特洛依站在一艘即将沉没的船上看着我。为了让其心服口服，于是我立刻跳上去与他作最后的较量。最后，他与战舰一起沉下大海中。由于要塞即将要发生爆炸，可能会连累到大家，于是我毫不犹豫地使用了罚之纹章，为故事划上了句号。

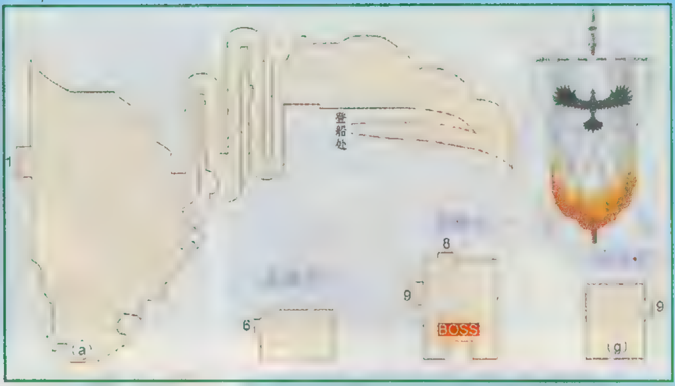
在那个空间中，我看到的……是一名温柔女性，他看着我，并发出了母亲般的微笑……

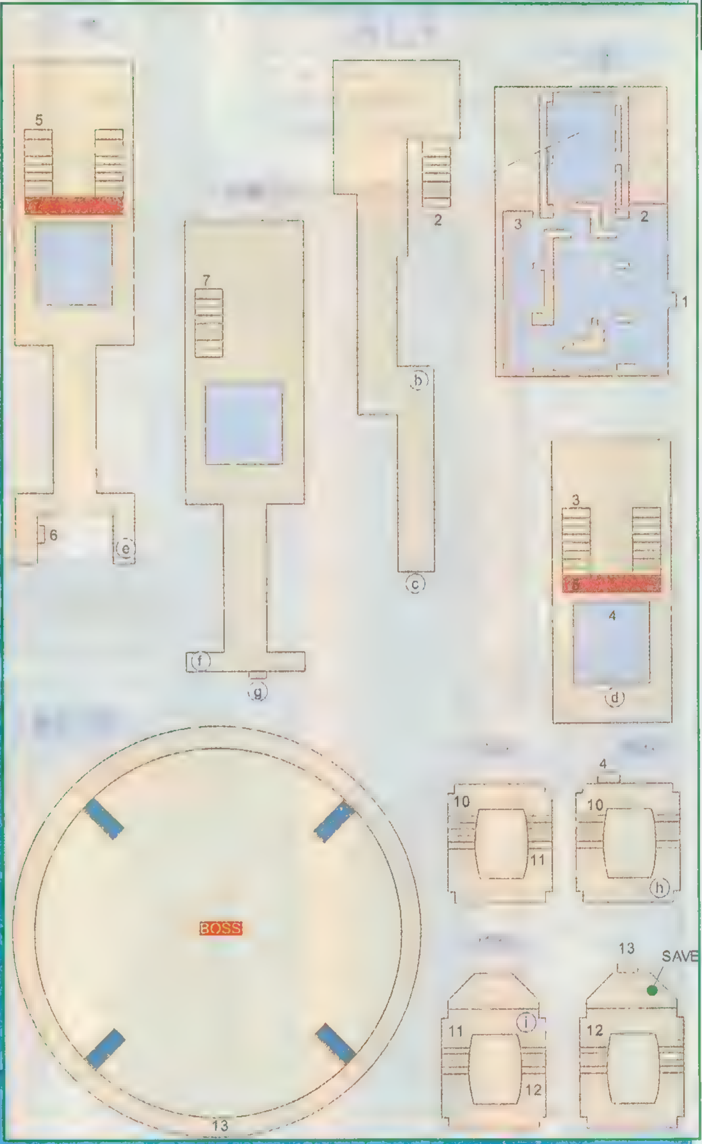
通关时后会根据有否收集所有同伴而出现两种最后结局，若没有收集所有同伴，玩家会躺在一艘小船上随水漂流。而收集所有108同伴，并在突入前一晚没有人牺牲的话，则会在前一结局的基础上，发生同伴驾驶船根据地来接回玩家的剧情。

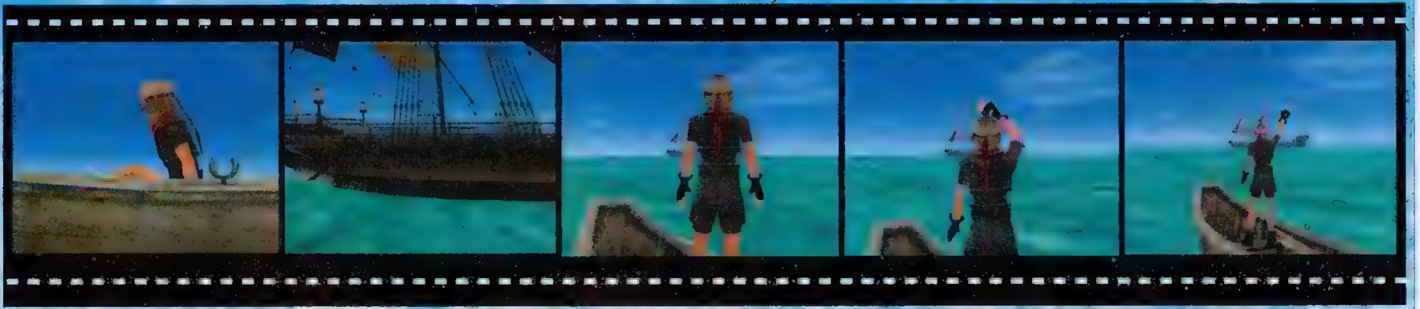
单骑战对应表

说法	敌行动	对应指令
では、覚悟！	必杀	防御
次で決める！	必杀	防御
悪いが……次で死んでもらう。	必杀	防御
それでは……参！	攻击	必杀
おとなしく、わが剣を守けよう。	攻击	必杀
ゆくぞ。	攻击	必杀
……かかってこい	防御	攻击
…………	防御	攻击
ふん……	防御	攻击

完







交易商品资料

留意交易商品中有部分是锻冶的主原料，主原料分为“质の悪い(劣质)”、“普通の(普通)”和“上质な(优质)”3个级别。在同一间交易所卖掉10个“质の悪い”会变成“普通の”，卖掉30个“普通の”会变成“上质な”。

商店	商品名称	基本价格	价格变动幅度	基本个数	个数变动幅度	更新间隔(分)
中途港	质の悪い铁矿石	50	8	6	5	5
	普通の铁矿石	100	20	10	5	5
	上质な铁矿石	150	30	8	10	5
	质の悪い金矿石	50	8	5	2	5
	普通の金矿石	100	15	10	5	5
	上质な金矿石	150	40	4	10	5
	质の悪い绵织物	200	50	4	2	5
	普通の绵织物	400	80	5	4	5
	上质な绵织物	600	100	5	10	5
	质の悪い毛织物	100	10	20	5	5
	普通の毛织物	200	25	20	10	5
	上质な毛织物	300	100	20	20	5
	真珠	2500	500	2	3	8
	さとう	50	5	5	5	3
	しお	200	20	10	10	3
	マヨネーズ	50	10	5	2	3
	ロウソク	200	30	5	7	5
	ジャコウ	50	10	4	2	3
	民族衣装	300	100	5	10	5
	鹿の角	1000	200	3	4	5
	本	300	50	2	2	5
	古文书	500	100	1	3	5
	汉方药	300	50	5	15	5
	花のたね	50	10	5	4	5
	ワイン	100	20	5	8	5
	ラム酒	150	50	10	15	5
奥贝路王国	质の悪い金矿石	100	20	7	5	5
	普通の金矿石	200	30	10	8	5
	上质な金矿石	300	50	7	3	5
	质の悪い绵织物	50	10	6	5	5
	普通の绵织物	100	50	6	2	5
	上质な绵织物	150	60	5	5	5
	质の悪い麻织物	100	40	3	2	5
	普通の麻织物	400	100	5	5	5
	上质な麻织物	500	150	5	10	5
	さとう	200	50	5	2	5
	しょうゆ	50	10	2	3	3
	せっけん	200	50	4	2	5
	光るたま	100	20	2	2	5
	ロウソク	100	30	8	15	5
	毛皮	100	50	3	2	5
	民族衣装	200	100	2	2	5
	ひいらぎの实	50	10	5	5	3
	鹿の角	500	200	8	5	5
	本	200	100	5	3	5
	汉方药	100	50	3	2	5
	ワイン	300	60	15	8	5
尼尔岛	质の悪い铁矿石	150	10	5	2	5
	普通の铁矿石	300	20	8	2	5
	上质な铁矿石	400	50	10	2	5
	质の悪い银矿石	100	10	15	4	5
	普通の银矿石	400	50	10	3	5
	上质な银矿石	500	30	8	2	5
	质の悪い麻织物	200	50	10	3	5
	普通の麻织物	800	100	8	2	5
	上质な麻织物	1000	200	7	3	5
	しお	50	10	20	15	3
	しょうゆ	200	30	8	2	5
	マヨネーズ	100	10	1	2	3
	せっけん	50	5	15	10	3
	光るたま	700	100	2	2	5
	ふえ	50	5	15	5	3
	ジャコウ	200	15	10	2	5
	毛皮	50	8	12	4	3
	民族衣装	100	10	10	2	5
	ひいらぎの实	300	50	10	2	5
	花のたね	200	20	5	2	5
	ワイン	200	10	10	2	5
拿拿鲁岛	质の悪い银矿石	200	50	10	3	5
	普通の银矿石	800	150	8	2	5
	上质な银矿石	1000	200	10	3	5
	质の悪い麻织物	50	10	5	2	3
	普通の麻织物	150	10	10	5	5
	上质な麻织物	250	30	5	2	5
	质の悪い毛织物	250	50	5	2	5
	普通の毛织物	500	50	8	2	5
	上质な毛织物	750	50	10	2	5
	真珠	3000	1000	2	8	8
	さとう	100	10	2	2	5
	しお	100	40	7	5	5
	光るたま	200	30	3	2	5
	ふえ	100	10	8	10	5
	ロウソク	500	100	6	5	5
	毛皮	200	10	2	4	5
	民族衣装	150	10	5	3	5
	本	400	80	1	2	5
	古文书	750	120	3	1	5
	ラム酒	500	80	4	5	15
美尔特岛	质の悪い铁矿石	200	50	5	2	5
	普通の铁矿石	400	100	6	3	5
	上质な铁矿石	600	250	5	3	5
	质の悪い银矿石	50	10	8	6	5
	普通の银矿石	150	20	5	2	5
	上质な银矿石	250	40	7	6	5
	质の悪い金矿石	250	50	8	2	5
	普通の金矿石	500	80	5	2	5
	上质な金矿石	750	210	3	3	5
	质の悪い绵织物	150	10	5	2	5
	普通の绵织物	300	20	3	2	5
	上质な绵织物	400	50	2	2	5
	质の悪い毛织物	350	100	4	3	5
	普通の毛织物	900	200	5	4	5
	上质な毛织物	1200	300	6	2	5
	真珠	7000	1500	1	5	5
	しお	300	15	8	3	5
	しょうゆ	100	10	5	2	5
	マヨネーズ	200	20	2	2	5
	光るたま	50	10	1	5	5
	ロウソク	300	40	2	2	5
	ジャコウ	100	10	2	3	5
	鹿の角	750	120	3	5	5
	汉方药	500	100	3	5	5
	ラム酒	200	60	10	7	5

商品资料

之前没有刊登过有关各岛屿商店的资料，其实大部分商店都有掘出物品，而且都是一些强力的装备，事实上它们有特定出现确率及时间性，现在刊登能够购买得到的物品供大家参考。

商店	商品	更新间隔(分)	出现确率(%)	出现时间(分)	最小个数(个)	最大个数(个)
卡莉商店	おくすり	—	—	—	—	—
	特效药	—	—	—	—	—
	毒消し	—	—	—	—	—
	のどあめ	—	—	—	—	—
	はり	—	—	—	—	—
	地藏の目觉まし	—	—	—	—	—
宽哥商店	サラダ	—	—	—	—	—
	焼き鱼	—	—	—	—	—
	骑士团ランチ	—	—	—	—	—
	スペシャルランチ	—	—	—	—	—
拉兹利尔道具屋	おくすり	—	—	—	—	—
	毒消し	—	—	—	—	—
	はり	—	—	—	—	—
	特效药	20	20	30	1	2
	火の封印球	20	20	30	1	1
	雷の封印球	20	20	30	1	1
	のどあめ	20	20	30	1	5
拉兹利尔防具屋	サンダル	—	—	—	—	—
	グローブ	—	—	—	—	—
	はらまき	—	—	—	—	—
	バンダナ	—	—	—	—	—
	マント	—	—	—	—	—
	レザーアーマー	20	20	30	1	2
	すねあて	20	20	30	1	2
	バングル	20	20	30	1	2
	アイアンヘルム	20	20	30	1	2
	リストバンド	20	20	30	1	2
中途港道具屋	おくすり	—	—	—	—	—
	焼き鱼	—	—	—	—	—
	のどあめ	—	—	—	—	—
	地藏の目觉まし	20	20	30	1	3
	风の封印球	20	20	30	1	1
	土の封印球	20	20	30	1	1
哲波道具屋	おくすり	—	—	—	—	—
	焼き鱼	—	—	—	—	—
	サバの味口曾煮	—	—	—	—	—
	地藏の目觉まし	—	—	—	—	—
	特效药	20	20	30	1	3
	贝がら	20	20	30	1	3
奥贝路道具屋	おくすり	—	—	—	—	—
	特效药	—	—	—	—	—
	毒消し	—	—	—	—	—
	すりぬけの札	—	—	—	—	—
	地藏の目觉まし	—	—	—	—	—
	雷のアミュレット	—	—	—	—	—
	火の封印球	20	20	30	1	1
	ドレインの封印球	20	10	30	1	1
	见切りの封印球	20	20	30	1	1
奥贝路防具屋	シューズ	—	—	—	—	—
	ニーソックス	—	—	—	—	—
	アンクレット	—	—	—	—	—
	アイアンブーツ	—	—	—	—	—
	リストバンド	—	—	—	—	—
	バングル	—	—	—	—	—
	カイトシールド	—	—	—	—	—
	チュニック	—	—	—	—	—
	チェインメイル	—	—	—	—	—
	半天	—	—	—	—	—
	毛糸のふんどし	—	—	—	—	—
	コルセット	—	—	—	—	—
	アイアンメイル	—	—	—	—	—
	麻の服	—	—	—	—	—
	ひたいあて	—	—	—	—	—
	サークレット	—	—	—	—	—
	アイアンヘルム	—	—	—	—	—
	ガードリング	—	—	—	—	—
	カウンターリング	—	—	—	—	—
	达人のリストバンド	20	20	30	1	1
	にくきゅうの靴	20	20	30	1	1
	バトルスーツ	20	20	30	1	1
	フェザーローブ	20	20	30	1	1
	雷神の服	20	30	30	1	1
	海贼のバンダナ	20	20	30	1	1
拿拿鲁道具屋	おくすり	—	—	—	—	—
	特效药	—	—	—	—	—
	毒消し	—	—	—	—	—
	のどあめ	—	—	—	—	—
	はり	—	—	—	—	—
	すりぬけの札	—	—	—	—	—
	地藏の目觉まし	—	—	—	—	—
	火魔法リング	20	20	30	1	1
	雷の纹章片	20	30	30	1	1
	おくすりの封印球	20	20	30	1	1
拿拿鲁防具屋	レッグアーマー	—	—	—	—	—
	银の小手	—	—	—	—	—
	ウールミトン	—	—	—	—	—
	ウールローブ	—	—	—	—	—
	毛糸の胴着	—	—	—	—	—
	シルバーチェイン	—	—	—	—	—
	ウールハット	—	—	—	—	—
	银のサークレット	—	—	—	—	—
	ラッキーリング	—	—	—	—	—
	スピードリング	—	—	—	—	—
	海贼の铠	20	20	30	1	1
	にくきゅうの手袋	20	20	30	1	1
	黄金の面具	20	10	30	1	1
	贵族の帽子	20	20	30	1	1
	マジックリング	20	20	30	1	1
海贼岛道具屋	特效药	—	—	—	—	—
	のどあめ	—	—	—	—	—
	はり	—	—	—	—	—
	地藏の目觉まし	—	—	—	—	—
	水の纹章片	20	20	30	1	1
	风魔法リング	20	20	30	1	1
	倍返しの封印球	20	10	30	1	1
中途港道具屋	おくすり	—	—	—	—	—
	特效药	—	—	—	—	—
	のどあめ	—	—	—	—	—
	すりぬけの札	—	—	—	—	—
	风のアミュレット	—	—	—	—	—
	土の纹章片	20	20	30	1	1
	水魔法リング	20	20	30	1	1
	魔力强化の封印球	20	20	30	1	1
	一闪の封印球	20	20	30	1	1
中途港防具屋	サンダル	—	—	—	—	—
	シューズ	—	—	—	—	—
	コットンミトン	—	—	—	—	—
	レザーグローブ	—	—	—	—	—
	チュニック	—	—	—	—	—
	レザーアーマー	—	—	—	—	—
	レザーヘルム	—	—	—	—	—
	毛皮の靴	—	—	—	—	—
	ガードローブ	20	20	30	1	2
	とんがりぼうし	20	20	30	1	2
	ニードルサッシュ	20	20	30	1	2
	ウロコの盾	20	20	30	1	2

©Microsoft Corporation. All rights reserved.

对玩家来说，《幻影沙尘》最令人头痛的地方，可能就是如何从那300多种技能中组合出一套理想的兵器库，为此本期会将全部技能的数值、作用一次完整刊登出来，并且会就各技能推荐一些合适的相关组合技，以及一些实用的技能给玩家，好让各位玩家早日建成自己的最强兵器库，由于所有技能名称是日语的，选择英文来玩的读者请对照该技能的号码。

技能轨道与射程一览

技能本身分为许多种不同的轨道及攻击射程，若能清楚每种技能的特质，对于筛选技能后加入兵器库当然有利无害，并且可根据对手的技能而予以回避或反击。

类型	效果
弹型	向前直飞的道具，以中至远距离为主，具有牵制或攻击作用，发动时间短，宜于近距离战及连射。
抛物线型	以抛物线方式前进，以中至远距离为主，可从低位置向高位置攻击，攻击天花板低的地方最有效。
弧型	从侧面以弧型轨道方式前进，以中至远距离为主，对付攻击中的目标最有效，但距离太近便无法击中。
龙卷型	中距离道具，命中时敌方会附加倒地效果，但追踪性低且发动缓慢，难以命中走来走去的敌人。
洞穴型	以中至远距离为主，会于目标脚下出现下陷洞穴，但可借助跳跃来回避。
地面型	沿着地面向前直进的攻击，以中至远距离为主，前进速度快，但可凭借跳跃来避开。
雷型	以中至远距离为主，于目标头上落下物体攻击，只要向着其中一方移动就可简单回避。
落下型	从上空掉下子弹的零距离攻击，可以攻其不备，但相反保持走动的话则可轻易避开。
物体移动型	将地区内的物品作为道具去攻击目标，以中距离为主，物品无论大小，注意要避开大的物品会很困难。
设置型	可任意在不同地点设置，等敌人踩上去时使其受伤的陷阱，最好是设在敌方的胶囊位置。
接近型	必须在接近战中才有效，会前冲向目标，挥剑时判定很广。
放出型	以角色自己作出爆发性的近身攻击，更可将对手的近身攻击予以反击。
拔开型	能将弹型、抛物线型、弧型及接近型拔开的防御技。面对近身攻击的人时则要在一瞬间发动。
护罩型	只能够防御正面攻击的守备技能，但是对于从上、下或是龙卷型攻击却无效。
全护型	能作出全方位防御的万能守备技能，因此所消耗的AURA也较多。
反射型	防御方式与护罩型相同，但是却可将对方的射击型武器反弹向对手。
吸收型	可防御的武器为弹型、抛物线型和弧型，受到的攻击伤害变换为AURA或体力。
轨道变更型	可完全防御的弹型、抛物线型和弧型的武器，并射向其他地方。
轨道反转型	可防御弹型、抛物线型和弧型攻击并反弹向对方，是轨道变更型的强化版。

技能一览

属性 念动系 光学系 自然系 气功系 信仰系

001 サイコウェーブ

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	4	×	1	短	接近型

效果：威力效果根据对象的AURA等级，在对手等级高时发动很有效，但只能用一次。

002 サイコバースト

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	7	×	∞	短	接近型

效果：攻击力根据目标的AURA等级，是“001”技的无限制版，不过消耗值极高。

003 サイコナイフ

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	2	2	∞	短	接近型

效果：近身挥刀攻击技，威力与消耗值都很低，由于发动后要补气，最好中间插入其他攻击技。

004 サイコブレード

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	5	5	∞	短	接近型

效果：是“003”的强化版，是范围广且威力大的近身攻击技，可配合“196”和“197”这些低消耗值的倒地攻击技。

005 エクスカリバー

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	5	7	∞	短	接近型

效果：限制玩家持有7个以下的胶囊才能选用 是“004”的高威力版，可配合“003”和“186”这些低消耗值的近身攻击。

006 ガラクタ弾

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	2	×	∞	中	抛物线型

效果：效果：攻击力分为0、2、4随机变化，能在空中使用的抛物线型攻击。

007 碎石弹

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	2	2	∞	中	抛物线型

效果：本身没有特征，消耗值与威力都很低，可在空中使用。

008 岩石弹

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	3	4	∞	中	抛物线型

效果：是“007岩石弹”强化版，可在空中使用。

009 サイコスピア

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	3	6	1	中	抛物线型

效果：给予“追加效果”差别伤害，是能在空中使用的攻击技，对擅长使用防御的对手有不俗的表现。

010 ボム

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	3	3	∞	中	抛物线型

效果：着弹时发生爆炸，但是范围与距离有限，单发难有很好的效果，最好是连续两次使用。

011 クラスターボム

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	4	6	∞	中	抛物线型

效果：限制玩家持有7个以下的胶囊才能选用，中弹时会爆炸 最适合在结束战斗时使用。

012 ビッグボム

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	5	5	∞	中	抛物线型

效果：着弹时会发生爆炸，消耗值高 但攻击力与范围比“010”为大。

013 石つぶて

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	0	0	∞	长	抛物线型

效果：是牵制用技能，本身没有消耗值，但同样没有威力，主要是把使用“056浮游”技的人击落。

014 レールガン

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	3	6	∞	长	弹型

效果：限制玩家持有7个以下的胶囊才能选用，子弹速度极高。

015 サイコスナイプ

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	4	5	∞	长	弹型

效果：效果：非常远距离的飞行攻击技，虽然有追踪性能，但是在近至中距离却无法转向，这个缺点可通过“050”来修正。

016 ボムシュット

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	6	4	∞	长	弹型

效果：中弹时会发生爆炸，需在远距离使用，而且消耗值过高是一大缺点。

017 ハンドパワー

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	0	×	1	长	物体移动型

效果：在有可移动物品的地方才有效的技能，攻击力要根据物品的大小，只能使用一次是缺点。

018 サイコキネシス

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	2	×	∞	中	物体移动型

效果：是“017ンドパワー”的无限制版本，但要花2点的消耗值，攻击力要根据物品的大小。

019 メテオ

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	3	6	1	中	落下型

效果：给予“追加效果”差别伤害，最好是在看见对手的情况下使用。

020 碎石の雨

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	3	3	∞	中	雷型

效果：从天而降的攻击技，若对手没有全护型技可给予相当的攻击效果。

021 岩石の雨

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	5	5	∞	中	雷型

效果：是“020碎石の雨”的强化版，基本性能相同。

022 グラビティプレス

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	4	8	1	中	洞穴型

效果：对倒地角色也有效的技能，攻击力高而且能确实命中目标，不过可借助跳跃避开。

023 タイマーボム

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	1	3	∞	地雷	设置型

效果：设置后5秒便爆炸的时限型炸弹，要对目标动向有相当的自信才能获得好效果。

[illegible] センサーボム

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	2	3	∞	地雷	设置型

效果：设置后进入一定范围时启动，最好是在对方胶囊出现的位置使用。

025 リモートボム

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	2	3	∞	地雷	设置型

效果：第一次按键是设置，第二次按键则是启动，因此必要注意对手的动向，最好是配合“024”连环使用。

026 水晶壁

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
守备	1	3	∞	自己	护罩型

效果：无视任何差别伤害，不能防御上方和背后的攻击，初期最常用的守备技能。

027 障壁

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
守备	2	5	∞	自己	护罩型

效果：无视任何差别伤害，与“026”性能相同 守备力高而且起动快，但不能防御上方和背后的攻击。

028 念动の壁

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
守备	3	8	∞	自己	护罩型

效果：无视任何差别伤害，是“026”与“027”的强化版，但是不可防御消去技的攻击。

029 パワーシェル

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
守备	2	4	∞	自己	全护型

效果：无视任何差别伤害，能够破坏高威力的攻击，可与“026”和“027”这些守备技组合使用。

030 サイコシェル

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
守备	3	6	∞	自己	全护型

效果：无视任何差别伤害，是“029”的强化版，不过消耗值颇高。

031 ねじ曲げ

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
守备	0	–	1	自己	轨道变更型

效果：能绝对防御飞行攻击技的守备技能，类似“026”而且消耗值是0，但对近身攻击无效。

032 轨道变更

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
守备	3	–	∞	自己	轨道变更型

效果：是“031”的无限制版本，缺点是消耗值高，若能配合中至远距离的攻击技，以及全护型守备技便更完美。

033 回れ右

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
守备	2	–	1	自己	轨道反转型

效果：能将对方的飞行攻击技反弹，但是却颇难命中对手。

034 轨道反转

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
守备	5	–	∞	自己	轨道反转型

效果：是“033”的无限制版本，但相对地消耗值很高。能将对手的飞行攻击技反弹。

035 コンフューズガス

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
消去	1	2	∞	地雷	设置型

效果：设置后走进范围内便会启动，可将敌人一个技能消除，如在对方胶囊出现位置使用，便可令敌人取得后立即失去该技能。

036 粉碎

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
消去	2	–	∞	胶囊	–

效果：将AURA粒子以外邻接的技能胶囊全部消除，配合“058”和“115”技能可发挥更好的效果。

037 ぶち壊し

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
消去	3	–	∞	全体	–

效果：将环境结晶消除的技能。

038 重力轻减

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
环境	3	–	1	场区	–

效果：令场内所有人移动速度上升20%，对于不重视守备技能的人颇为有效，也适宜多用于近身攻击技。

039 重力异常

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
环境	3	–	1	场区	–

效果：令场内所有人移动速度下降20%，是“038”相反技能，发动后会很难避开攻击，因此同时要备有追踪和提升移动力的技能。

040 重力混乱

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
环境	4	–	1	场区	–

效果：令移动按钮输入呈相反状态，但是在狭窄的地方使用时令连自己在内的全体受限制。

041 閉ざされる光

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
环境	5	–	1	场区	–

效果：1分钟内不能使用光学系技能，令以该类技能为主的对手陷入困境，自然敌人没有这个系的技能便无意义。

042 荷重

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
状态	1	–	1	中	弹型

效果：令对象3秒内行动不能，配合“022”和“139”这些地面攻击技甚有作用。

043 强制浮游

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
状态	2	–	1	中	弹型

效果：令目标在3秒内锁定在5米高空 令敌方处于无防备状态，再配合“009”和“145”这些远距离攻击相当有效。

044 轻量化

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
状态	2	–	1	中	弹型

效果：令目标的移动速度提升30%，主要是用在队友身上，个人战时放在卡组内全无意义。

045 脳しんとう

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
状态	3	–	1	中	弹型

效果：15秒内目标的移动操作处于逆转状态 对人战斗时相当有效。

046 狂った磁场

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
状态	3	–	1	中	弹型

效果：令目标的命中率性能下降30%，对于以远距离攻击为主的对手相当有用。

047 重量化

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
状态	4	–	∞	中	弹型

效果：令目标的移动速度下降20%，使其难于回避，最好在对手没有护罩时使用。

048 フリーズガス

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
状态	4	–	∞	地雷	设置型

效果：设置后走进感应器范围内就会启动，令对手10秒内按键无效，所以最好在设置前自己先发动攻击技。

[illegible] 加速

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
状态	2	–	1	自己	–

效果：提升20%的速度 能简单地避开追踪性能低的攻击，如配合047重量化更会令自己在近身战时获得压倒性的优势，与“233”和“240”同样推荐。

[illegible] 照准补正

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
状态	3	–	1	自己	弹型

效果：能提升20%的追踪效果，而且能重複使用累积效果，可配合“073”或“141”的攻击技 如再加上047的重量化表现会更好。

051 空中游泳

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
状态	2	–	∞	自己	–

效果：在15秒时间里能在5米的高度里自由移动，可在敌方没有投掷系技能时使用，然后作单方面攻击。

052 びくつき

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
状态	4	–	∞	自动	–

效果：令目标行动停止一瞬间，且无射程限制，但要配合其他攻击技才能发挥理想的效果。

053 テレポテーション

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
特殊	3	–	1	中	弹型

效果：将目标传送到自己的起点去 看似没有作用，若配合消去技，然后以奇袭先跳到对方起点便可以逸待劳。

054 めまい

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
特殊	4	–	∞	中	弹型

效果：10秒内使目标的按钮处于混乱状态，当然若敌人本身未取得技能时使用便没有意义。

055 勇气ある决断

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
特殊	0	–	1	自己	–

效果：消除兵器库内所有的粒子排除，方便自己篡夺其他技能。

056 浮游

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
特殊	2	–	∞	自己	–

效果：令自己能作出10米高的跳跃，跳跃后能有数秒时间在空中浮游移动、再按一次键可回到地上。

057 归还

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
特殊	2	–	1	自己	–

效果：传送到自己的起点位置，方便自己替换其他的技能。

058 奇袭

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
特殊	3	–	1	自己	–

效果：利用空间跳跃移动到对手的起点位置，可配合“125”和“190”的近身攻击，又或是用“036”、“099”或“279”这些破坏胶囊技也相当奏效。

059 引き寄せ

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
特殊	3	–	∞	自己	–

效果：令自己其中一个技能胶囊的出现位置改变、可用来对抗对手于胶囊所设的陷阱。

060 收集

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
特殊	5	–	∞	自己	–

效果：将技能胶囊传送到自己当前的位置，但缺点是不能任意选择传送地点。

●Microsoft●ACT●9月23日发售●1至4人玩●售价6800日元
●DVD-ROM●对应硬盘记录/XBOX LIVE●http://www.xbox.com/

幻影沙尘
Text:义经 Design:Siulau

061 ミストブレード

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	2	3	∞	短	接近型

在自爆后令自己的AURA等级减一，在战斗初段使用形同自杀，最好是在对手剩余少量体力时才用。

062 レーザーブレード

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	3	2	∞	短	接近型

光学系唯一有特殊条件发动的接近型攻击技。

063 フォトンウェーブ

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	4	4	∞	地雷	放出型

以自己为中心爆发力量的放出型技，发动时间短而威力不弱，难题是效果范围狭窄，要击中逃走的敌人很难，但攻击近距离的敌人很实用。

064 フォトンバースト

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	7	7	∞	地雷	放出型

是"063"的强化版，其最大魅力是威力高达7点，不过消耗值也是7，故难于连续使用。

065 レーザー

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	1	1	∞	长	弧型

右边弧型轨道前进的雷射攻击，必须在目标处于相当远的距离才能命中，是命中率颇低的技，但可连环发射。

066 スライドレーザー

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	2	2	∞	长	弧型

比"065"画出更大弧型的远距离攻击，但在狭窄的场地就难以发挥，不过消耗值与威力尚算平均。

067 ヴァイレーザー

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	1	3	∞	长	弧型

此技限制角色的AURA等级达到10才能使用，其攻击轨道处于"065"与"066"之间，如配合"117"就有机会在早期使用。

068 ミストレーザー

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	2	1	∞	长	弧型

在自爆后令自己的AURA等级减一，是"061"的远距离攻击版，由于以弧型轨道进攻，所以比较难命中目标。

069 ダブルレーザー

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	2	1	∞	长	孤型

同时射出左右各一的孤型雷射　要小心在狭窄场所内会被墙壁阻挡。

070 トリプルレーザー

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	3	1	∞	长	弧型

同时射出三发的弧型雷射　同时命中伤害值达3点，但要达到也不容易，可同时使用"050"提升命中率。

071 オクトレーザー

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	8	1	∞	长	弧型

同时放出8发弧型雷射，由于受地形限制要同时命中并不可能，而且消耗值过高，可配合"175"或"176"提升攻击力。

072 追击炮

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	2	2	∞	长	抛物线型

消耗值与威力很平均，对付各关BOSS或巨大敌人时较为实用，可与横向或上方攻击技组合使用。

073 グングニル

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	×	×	∞	中	抛物线型

消耗值与威力依据AURA数量，发动时按着该按钮不放便会储AURA，放开时才会发动，由于追踪效能低，必须看清楚才能攻击。

074 フィニッシャー

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	0	×	1	长	弹型

威力是粒子等级的两倍，但使用后所有等级会失去，若有等级10而又命中便可令目标即死，但失手便会陷入困境。

075 ガトリング炮

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	2	1	∞	长	弹型

威力低的攻击技，但可作高速连射　能防一记攻击，却难防住其后的连续攻击，可配合"175"使用。

076 荷电粒子炮

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	3	4	∞	长	弹型

物体贯穿攻击，但自爆令自己的AURA等级减一，因此不宜经常使用　但当敌人躲在障碍物后却可收到一定效果。

077 反射レーザー

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	7	2	∞	长	反射型

同时发射4发雷射　遇物体会作出反射，令双方都无法预测，在狭小的场地特别有效，不过消耗值却异常高。

078 レーザー集束弾

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	3	×	1	长	弹线型

将所有捕捉的雷射系技能集中攻击，威力根据玩家已捕捉到的雷射技有多少，但只能用一次却并非实战中的最好选择。

079 ミストブラスター

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	2	4	∞	中	弹型

自爆令自己的AURA等级减一，由于会减AURA数，而且发动耗时，故不可视为自己的主力武器。

080 ブラスター

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	4	4	∞	中	弹型

消耗值高同时威力也高，虽然速度高，但是不具有追踪性，而且发动耗时，可先以"091"令敌人不能行动后再使用。

081 ヴァイブラスター

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	4	6	∞	中	弹型

限定AURA等级10以上才能使用，在作战初期出现可以说没有用处，但威力强命中率也不低，是游戏终段的利器。

082 ブラスター集束弾

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	5	×	1	中	弹型

将所有捕捉的ブラスター系技能集中攻击，威力根据玩家已捕捉到的ブラスター技有多少，由于威力远比雷射系高，是个不错的选择。

083 コンプレッサー

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	5	×	∞	中	弹型

威力根据消耗的守备技能数，若选此技就最少要放6个防御技能，由于消耗值高，最好也放些提升AURA等级的技。

084 フォトンシャワー

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	3	2	∞	长	雷型

从上而下的攻击，由于追踪性能弱，攻击移动中的目标的效果有限，主要是用来驱赶敌人。

085 キラー卫星

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	5	6	∞	长	雷型

可称得上是雷射型武器中最高威力的技能，发动时间短且令敌人难以回避，但在有屋顶的地方却无效，对付方法是以侧滚闪避。

086 オーバーヒート

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	3	×	1	长	洞穴型

威力高低要看场内有多少AURA粒子，当同时有3个时威力最大，发动瞬间自己不能回避，最好躲在暗处使用。

087 フラッシュバリア

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
守备	0	2	∞	自己	护罩型

守备技的基础护罩，由于消耗值是0，因此可连环使用，相反防御力低，到战斗中段时便有不足感。

088 レーザーバリア

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
守备	1	4	∞	自己	护罩型

以消耗值与防御力比例来考虑是最好的选择，基本上可防御大部分的攻击技。

089 イレーザー

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
守备	2	1	1	自己	护罩型

能够将对手带有"追加效果"的攻击技消除，但是只能用一次，目标是消除那些高威力而又可无限次使用的攻击技。

090 フォトンバリア

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
守备	2	1	∞	自己	护罩型

其"追加效果"以消耗值来使技能再生，与高防御力的技能组合使用会相当凑效。

091 パラライズバリア

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
守备	3	3	∞	自己	护罩型

"追加效果"是在防御对方攻击的同时，令目标3秒内不能移动，发动时最好本身也持有攻击技。

092 リフレクトバリア

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
守备	1	4	1	自己	护罩型

可将敌人的攻击反弹给对手，但只能用一次令它的作用变得很有限。

093 反射镜

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
守备	4	4	∞	自己	护罩型

可将敌人的攻击反弹回去，虽然比"092"消耗值高，但能无限次使用，是一项值得推荐的技能。

094 レーザーシエル

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
守备	2	4	∞	自己	全护型

能够防御所有攻击的守备技，不过由于发动时间慢，所以要在敌人作出攻击的瞬间使用。

095 オートシエル

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
守备	3	3	1	自己	全护型

自行发动的万能守备技，在多人混战中可防敌人从后而来的攻击，但这样好的技能当然不能无限次使用。

096 电磁障害

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
消去	1	－	1	中	消去

令目标的AURA等级减2，在战斗初段能发挥不俗的效果，若对手只用高消耗值的技能，更会因此而陷入苦战。

097 永远の足止め

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
消去	4	－	∞	自己	消去

令目标及自己的AURA等级同时减1，若对手持有"067"这些限定条件技能时便发挥效用，当然也要根据自己的AURA等级状况。

098 パニックガス

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
消去	4	－	1	地雷	设置型

设置后闯入一定范围就会启动　将闯入者的AURA等级减半　在战斗初段效果有限，最好设在通道或对方的胶囊位置

099 粒子抹消

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
消去	2	－	∞	胶囊	消去

将敌方起点出现的AURA粒子消除，于战斗初段可令对手无力化，而且可无限次使用。

100 蒸发

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
消去	3	－	1	胶囊	消去

把连同自身的全部AURA粒子消除，所以最好是在自己起点没有的情况下才使用。

101 粒子变换

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
消去	4	－	1	胶囊	消去

把全部的胶囊变成AURA粒子，当自己的AURA等级不足时相当有用，当然先决条件是手上已持有其他技。

102 メルトダウン

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
消去	3	－	1	全体	消去

令场中各自的AURA粒子数量乘2，但是却会减少各自的AURA等级。

103 量子减衰

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
消去	4	－	1	全体	消去

令全体的AURA等级减半，若持有"117"技能时不妨使用，再配合"102"可令敌人陷入困境。

104 原子分解

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
消去	6	－	1	全体	消去

令全体AURA等级变成0，最好是在自己AURA等级不足的情况下使用，同时卡组内最好是一些低消耗值的技能。

105 やわらかな光

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
环境	3	－	1	场区	环境

令全体威力减1，这对本身攻击技威力低的对手相当有效。

106 エントロピー

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
环境	3	－	1	场区	环境

令消耗值3以上及×的技能不能使用，当然使用者本身要编制一些消耗值2或以下的技，否则会作茧自缚。

107 加速する时

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
环境	4	-	1	场区	环境

令胶囊出现的等候时间减半。

108 力の逆流

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
环境	4	－	1	场区	环境

发动后每次使用技能都会受到1点的伤害，面对常用守备技的人相当有效，自己最好备有体力回复技。

109 最适化

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
环境	5	－	1	场区	环境

令消耗值减半，对付以高消耗值技能为主的人相当有效，但注意是全员受惠。

110 异界との决别

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
环境	5	－	1	场区	环境

1分钟内不能使用信仰系技能。

111 缓やかな时

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
环境	5	－	1	场区	环境

和"107"相反，这是令胶囊出现前加倍的技能，当自己己有充足技能时才好用。

112 パラライズ

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
状态	4	－	∞	中	弹型

令目标3秒内不能行动，可自由决定时机，发动后配合其他攻击技效果巨大。

113 まどろみ

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
状态	5	－	1	中	弹型

令目标的威力减1，只能用一次，对付喜欢使用低消耗值的对手甚为有效。

114 グラビティガス

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
状态	5	－	∞	地雷	弹型

设置后闯入范围内便会发动，在5秒内移动速度下降90%，接近后不能移动，再配合雷射型攻击相当有效。

115 光学迷彩

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
状态	4	－	1	自己	状态

15秒内不会被敌人锁定，而且会消失于别人面前，但要小心敌人以"077"这些无轨道技能攻击而中流弹。

116 レベルバーサク

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
特殊	4	－	1	中	弹型

令目标的AURA等级加倍，这是在与同伴合作时极为重要的技能。

117 レベルアンプ

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
特殊	3	－	1	自己	特殊

令AURA等级加2的技能，放三个也不嫌多，可配合一些高消耗值的技能　最好与"120"合用。

118 思い出し

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
特殊	4	－	1	中	特殊

能捕捉最后曾用过的技能，尤其是在用完强力而且只限一次的技能后再发动最佳。

119 取り戻された记忆

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
特殊	5	－	1	自己	特殊

效果：已用过的5种技能回到兵器库中，但限制条件是AURA等级在10以上，最好是在战斗末段才使用。

120 レベルブースト

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
特殊	7	－	1	自己	特殊

效果：令自己的AURA等级加倍　但限制条件是AURA等级在10以上，与"117"合用可轻易提高等级。

121 冰封剑

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	3	2	∞	短	接近型

每用一次消耗值会加1，而"追加效果"是10秒内目标不能输入按钮指令，攻击范围广。

122 雷破剑

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	3	3	∞	短	接近型

每用一次消耗值会加1，而"追加效果"是消除目标的一个守备技，是类似"121"的技能，相当常用的招式。

123 火炎剑

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	3	3	∞	短	接近型

与冰　雷比较并没有追加效果，其他与前两者相当，可配合"121"使出连续技。

124 红莲剑

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	3	5	∞	短	接近型

限制玩家要体力在15以上才能使用　是非常高性能的回转斩，最好配合"179"或"238"这些回复体力技。

125 虚空斩

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	3	7	1	短	接近型

"追加效果"给予差别伤害的回转斩攻击，只能用一次但攻击力高，可配合"121"和"149"使用，是以自然系为中心的必然之选。

126 かまいたち

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	1	1	∞	中	弧型

向着右前方弧型路线攻击，属于牵制用的技能，但在多障碍物或狭窄的场区则不宜使用。

127 冰のカケラ

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	0	2	1	中	弹型

"追加效果"是10秒内令目标的按钮输入无效，再配合其他的中距离攻击技相当实际。

128 雷のカケラ

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	0	2	1	中	弹型

"追加效果"是消除目标的一个守备技能，若以"127"→"128"→"129"连续使用最实用。

129 火のカケラ

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	0	3	1	中	弹型

"カケラ"系列唯一没有追加效果的技，0消耗值却有高攻击力是魅力所在，混合其他技效果会更佳。

130 火炎弹

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	2	2	∞	中	弹型

基本的中距离武器，对战时配合"050"和"175"一起使用效果会更佳　是常用技之一。

131 红莲弹

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	2	3	∞	中	弹型

限制玩家要体力在15以上才能使用，可算是"130"的强化版，最好配合"179"或"238"这些回复体力技。

132 战いの伤迹

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	2	×	1	中	弹型

威力根据消耗的攻击技能个数而改变，可在使用连串"カケラ"系列的技能后使用。

133 冰枪

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	3	2	∞	中	弹型

每用一次消耗值会加1，而"追加效果"是10秒内目标不能输入按钮指令，可当是"127"的无限版或"121"的中距离版。

134 风刃

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	5	2	∞	中	射击型

每用一次消耗值会加1，而"追加效果"是消除目标的一个攻击技，虽然相当实用，但越来越大的消耗值是个负担，最好备有大量AURA粒子。

135 雷刃

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	5	3	∞	中	射击型

每用一次消耗值会加1，而"追加效果"是消除目标的一个守备技，可与"127"→"135"配合使用。

136 战いの记忆

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	5	×	∞	中	射击型

威力根据消耗的攻击技能个数而改变，是"132"的无限版，不过消耗值较高且发动缓慢，最好配合"050"和"167"一起使用。

137 结晶

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	5	×	∞	中	射击型

威力根据取得的"カケラ"技能攻击力总和而改变，最好是像手上有三个"カケラ"技再使用此招。

138 木の根

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	2	6	1	长	地面型

"追加效果"给予差别损害，会沿着地面向敌方攻击，消耗值低而攻击力高，有着不俗的追踪性，在宽阔的地方使用较为实际。

139 大树の根

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	3	8	1	中	地面型

"追加效果"给予差别损害，是"138"的强化版有着不俗的追踪性　在宽阔的地方使用效果较佳。

140 龙卷

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	4	4	∞	中	龙卷型

直线向前扫荡的龙卷风，被击中的人会在倒地时追加受伤，最好是先限制目标移动再使用。

141 大龙卷

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	7	7	∞	中	龙卷型

效果：攻击范围广阔，效果比“141”更强，但相对所需的消耗值也更高，最好配合“117”先提升 AURA 等级。

142 雷击

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	1	4	1	中	雷型

效果：“追加效果”为消除目标的一个守备技能，消耗值低且威力不俗，但较容易被避开是缺点，而且只能単发。

143 冰の雨

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	2	4	1	中	雷型

效果：“追加效果”是10秒内目标不能输入按钮指令，可配合“230”令对方行动不能再发动。

144 火の雨

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	3	3	∞	中	雷型

效果：从天而降的雨点攻击，并无追加效果，攻击力一般，但可连续发动，可配合“039”或“047”来使用。

145 雷灭击

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	3	5	1	中	雷型

效果：“追加效果”是将目标的所有守备技全部消除，是“142”的升级版　可先用“254”后再发动此技。

146 红莲の雨

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	3	5	∞	中	雷型

效果：限制玩家要体力在15以上才能使用，可先用“131”吸引对方防御之后再发动，最好配合“179”或“238”这些回复体力技。

147 地の揺れ

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	3	3	1	全体	洞穴型

效果：地震给予全部人伤害，可利用跳跃或侧翻回避，被击中的人会在一瞬间行动不能。推荐连续技是“147”→跳起→“130”。

148 大地震

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
守备	6	8	1	全体	洞穴型

效果：是“147”的强化版，伤害值倍增，而且难于回避。

149 冰の壁

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
守备	2	3	∞	自己	护罩型

效果：“追加效果”为10秒内令目标输入按钮无效，引对手攻击时发动可高确率地命中对方，很实用的守备技。

150 水流の壁

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
守备	2	4	∞	自己	护罩型

效果：“追加效果”是消除近身攻击，对付喜欢用近距离攻击的玩家最有效。

151 炎の壁

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
守备	2	6	∞	自己	护罩型

效果：拥有高守备力的技能　但是不设任何追加的效果。

152 つむし风

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
守备	2	3	1	自己	护罩型

效果：“追加效果”是消除所有攻击，高守备力是其特点，可惜只能使用一次。

153 真空の壁

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
守备	6	4	∞	自己	护罩型

效果：“追加效果”是消除所有攻击，是其中一种高消耗值的防御技。

154 水の守り

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
守备	2	5	1	自己	全护型

效果：会自动发动的守备技　“追加效果”是消除近身攻击，但由于只能用一次，所以面对敌人连续攻击时非常不利

155 铁の砦

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
守备	4	8	∞	自己	全护型

效果：“追加效果”是消除近身攻击，拥有最强的守备力，最适宜对抗“005”和“124”这些攻击技。

156 突风

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
守备	2	–	∞	自己	轨道变更型

效果：自然系里唯一改变轨道型的守备技，可以将敌人的攻击卸开，但对近距离攻击很弱，最好补上“150”或“155”的守备技。

157 风压

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
消去	3	–	1	中	弹型

效果：将目标的攻击和守备以外的技全部消除　先确认对手持有其他技才好使用、但注意此招可利用守备技而挡掉。

158 奈落の底

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
消去	0	–	1	胶囊	–

效果：将附近的胶囊消除、若是兵器库有多余空间才放一、两个进去，一心想以消除对手胶囊为主的玩家建议用“279”和“284”。

159 始まりの大地

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
消去	1	–	1	全体	–

效果：[illegible]晶消除的技能，消耗值低但只可用一次，是用来对付“106”的最佳选择。

160 原始回归

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
消去	3	–	1	全体	–

效果：将环境结晶消除并全体状态重设，最适合对付喜欢用强化状态的对手。

161 乱气流

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
消去	4	–	1	全体	–

效果：将全体的攻击和守备以外的技全部消除，是“157”的强化版　最好事前先确认对手持有其他技才好使用。

162 无垢な体

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
消去	3	–	∞	全体	–

效果：全员的状态重设，最适合对付喜欢用强化状态的对手，而且使用次数无限。

163 沙漠化

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
环境	2	–	1	环境	–

效果：令连自己在内的 AURA 回复速度下降 30%，最好同时带备两、三个“234”技能提升回复速度。

164 大地の恵み

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
环境	2	–	1	环境	–

效果：令全体每拾取一个 AURA 粒子便回复 1 点体力，最适宜配合“红莲”系技能，也可在事前先用“099”将对手的 AURA 粒子消灭

165 缘の日日

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
环境	2	–	1	环境	–

效果：使攻击力 4 以上或是×值的技能被禁用，所以自己最好同时挑选消耗值3以下的技能进兵器库内。

166 浓雾

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
环境	3	–	1	环境	–

效果：令追踪性能下降 30%，对于以中远距离为主的人来说将会陷入困局，而自己就应选择近身、设置、雷、洞穴这些不受影响的技能。

167 凶暴化

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
环境	3	–	1	环境	–

效果：给予攻击差别伤害，令高威力的攻击技进一步发挥所长。

168 守るべきおきて

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
环境	4	–	1	环境	–

效果：禁止任何人使用消去技，当然自己也因此不要放有关技能。

169 自然の摄理

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
环境	5	–	1	环境	–

效果：一分钟内不能使用化动系技能，令对付以念动系为中心的对手时可获得压倒性优势。

170 冻伤

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
状态	6	–	1	短	接近型

效果：目标不能使用与发动者相同的按钮，行动类似回转斩，所以必须在近距离使用，可在发动后配合“125”进行连续攻击。

171 厚い友情

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
状态	2	–	1	中	–

效果：令目标的攻击力加 1，是有同伴时最有效的技能和“175”不同的是不会令 AURA 回复速度下降，TAG 对战时可带上两至三个。

172 おとり

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
状态	2	–	∞	中	弹型

效果：5 秒种内使对象只能锁定自己，让 TAG 对战时同伴攻击该敌人，自然自己同时要备有“153”或“155”这些守备技。

173 束缚のツタ

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
状态	3	–	∞	中	地面型

效果：令目标 3 秒内不能行动，子弹速度高，但会被障碍物挡住，比同类的“230”效果差，最好在近距离使用。

174 大地の咒い

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
状态	4	–	1	中	地面型

效果：令目标的攻击力减1，虽然只能发动一次，但是效果具有持续作用，最好是在空旷的场地使用。

175 热情

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
状态	4	–	1	自己	–

效果：令自己的攻击力加1，但粒子回复速度减10%，对“065”和“126”这些低消耗值的攻击最适合，但最好同时备有“234”提升 AURA 回复速度。

176 兴奋

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
状态	3	–	1	中	–

效果：令自己的攻击力加2，但粒子回复速度减30%，如配合“232”可令像“065”的雷射攻击力一口气加至5，但同样需要“234”来提升 AURA 回复速度。

177 惠みの水

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
特殊	3	–	1	中	弹型

效果：令目标的体力回复5格，大前提是要有同伴存在，但要注意同伴如备有“095”会自动挡下。

178 森林浴

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
特殊	1	–	1	自己	–

效果：令 AURA 处于全满状态，最好在大量 AURA 消耗后使用，不过在发动一瞬间处于停顿，最好在安全地方才用

179 いやしの水

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
特殊	4	–	1	自己	–

效果：令自己体力回复5格，是长期战或混战时的宝物，与时常自爆的信仰系有良好的配合性、兵器库中的必然之选。

180 宝珠

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
特殊	2	–	∞	自己	–

效果：会自行发动，令连自己在内所有人的消去技无效，但对消去胶囊的消去技无效。

181 空拳

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	1	2	1	短	接近型

效果：“追加效果”为自动捕捉技能胶囊，前冲打击型的攻击，发动后会随机自动捕捉场内自己的一个胶囊。

182 疾风脚

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	1	4	1	短	接近型

效果：限制角色 AURA 等级在2以下才能使用，于战斗初段可发挥不俗的效果。

183 跳脚

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	2	0	∞	短	接近型

效果：能令被击中的目标倒地，但是却不具有杀伤力，所以需配合“196”或“197”这些追击技。

184 虎杀脚

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	2	1	1	短	接近型

效果：“追加效果”是令目标随机消除一个攻击技，由于威力低，最好配合“003”或“185”连续使用。

185 百烈拳

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	2	1	∞	短	接近型

效果：虽然消耗值比攻击力还高，但是发动却极快速　若能连续使用则效果显著。

186 冲脚

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	2	2	∞	短	接近型

效果：从上降下的攻击，单发效果有限，最好配合其他的近身攻击组织连续技。

187 龙裂掌

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	2	3	1	短	接近型

效果：“追加效果”是令目标随机消除一个守备技，突进的速度并不算高，可配合一些无限制技如“003”或“123”

188 空破击

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	2	3	1	短	接近型

效果：“追加效果”自动捕捉技能胶囊，是具有速度的突进掌打攻击，发动后会随机自动捕捉场内自己的一个胶囊。

189 疾风击

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	2	4	∞	短	接近型

效果：限制角色 AURA 等级在2以下才能使用，由于攻击力不弱　在战斗初段颇为有用。

190 破山掌

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	2	5	1	短	接近型

效果：基本性能与“189”相同，攻击力高且没有条件限制，没有特别的优缺点、但只能用一次。

191 疾风破山掌

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	2	7	1	短	接近型

效果：限制角色 AURA 等级在2以下才能使用，本身突进速度高、而且攻击力相当高。

192 奥义乱舞

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	5	×	∞	短	接近型

效果：威力为角色捕捉到的气功系接近型攻击力的总和是种突进型攻击，如已捕捉“189”和“191”这些气功技，可给予对手重击。

193 斗气逆流

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	2	×	∞	短	接近型

效果：威力是目标角色粒子量的一半，以突进方式攻击，当对手使用“117”或“178”这些提升 AURA 技时，有可能做出一击必杀的攻击

194 神气逆流

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	4	×	∞	短	接近型

效果：威力等同目标角色粒子量，是“193”的强化版，若对手持有强力守备技，可先用“187”或“217”将之消除，又或是以“185”来破坏。

195 气功掌

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	×	×	∞	短	接近型

效果：消耗值与威力根据AURA使用量，按着键不放就会蓄力，放开时便发动，以直线方式向前攻击，但发动时间长

196 空追击

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	0	3	1	短	接近型

效果：“追加效果”自动捕捉技能胶囊，对倒地中的对手有效，必须配合令目标倒地的技来使用，发动后会随机自动捕捉场内自己的一个胶囊。

197 追击

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	3	3	∞	短	接近型

效果：对倒地中的对手有效，必须配合令目标倒地的技来使用，例如“184”或“186”。

198 指弹

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	2	0	∞	中	直进型

效果：能令目标倒场，可于空中使用，由于没有攻击力，所以随后需配合“196”或“197”使用。

199 气枪

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	2	6	1	中	弹型

效果：“追加效果”给予差别伤害，可以配合“232”、“290”或“175”来提升威力。

200 气弹

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	3	1	∞	中	弹型

效果：令目标倒地而且具有杀伤力，也能在空中使用，追踪性能弱，而射击频率会越来越快，是气功系唯一具有牵制效果的攻击。

201 虚空波

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	3	×	∞	中	弹型

效果：威力是目标人物空出的按钮数量乘 2，所以最多能有 8 的攻击力。可于“161”或“215”使用后发动，或是以“161”加此招作连携攻击。

202 练气枪

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	4	7	1	中	弹型

效果：“追加效果”给予差别伤害，攻击力高且速度快，是一项相当实用的技能。

203 练气弹

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	5	3	∞	中	弹型

效果：令目标角色倒地兼具杀伤力，是“200”的强化版，攻击速度非常高是其魅力所在，可配合接近型攻击技使用。

204 龙气练炮

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	×	×	∞	中	弹型

效果：消耗值与威力根据AURA使用量来定，按着键不放就会蓄力，放开时便发动，但发动时间长，最好先以“230”封锁目标的行动后再使用。

205 写眼の攻め

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	0	×	1	中	弹型

效果：能发动使自己最后受到损伤的技进行攻击，而且不受限制条件约束。

206 再览の攻め

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	2	×	1	中	弹型

效果：能再发动一次自己最后使用的攻击技　如先用“205”，再分别用“257”和“206”，便可以利用低消耗值发动强力技。

207 硬化

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
守备	1	3	∞	自己	全护型

效果：“追加效果”是消除接近的攻击，对近身战斗相当有用　不过玩家要注意发动的时机。

208 心眼

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
守备	2	5	1	自己	全护型

效果：会自行发动，是一项非常便利的守备技，推荐给不善于防守的人，但由于只能用一次，最好也要选择其他的守备技。

209 拂いの手

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
守备	0	2	∞	自己	拨开型

效果：三种拨开型守备技之一，0消耗值而防御力也低，受到强力攻击很易被破坏，适合在战斗初段时使用。

210 气合の手

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
守备	1	4	∞	自己	拨开型

效果：三种拨开型守备技之一，性能属于中等位置　在拨开对手攻击的瞬间可给予反击，但很容易被“004”的攻击技破坏。

211 波动の手

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
守备	2	6	∞	自己	拨开型

效果：三种拨开型守备技之一、守备力最高的类型　是对近身攻击最有效的守备技。

212 心气吸收

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
守备	2	4	∞	自己	吸收型

效果：“追加效果”以防御的攻击份量来回复 AURA，不过前提是本身需要大量AURA，否则没有使用的必要

213 习熟

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
守备	3	6	1	自己	吸收型

效果：“追加效果”防御后会捕捉技能胶囊，面对敌人强力攻击相当凑效，但注意也有不适合的属性。

214 升华吸收

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
守备	4	4	∞	自己	吸收型

效果：“追加效果”以技能攻击份量来回复体力，能把攻击力 3 以下的弹型吸收，不能吸收的招式则以“207”或“211”来应付。

215 战意丧失

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
消失	4	–	1	短	弹型

效果：能把对手全部的攻击技消除，是“216”的强力版，发动后便以攻击技去痛打“落水狗”。

216 虎杀

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
消去	2	–	1	中	弹型

效果：将目标人物的一个攻击技消除，但需要根据对方的战术来使用　在战斗中段以后使用较为实际。

217 龙裂

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
消去	2	–	1	中	弹型

效果：将目标人物的一个守备技能消除，或是贯穿对方的守备技　命中后对方会有一瞬间行动不能。但注意不能贯通拨开型和轨道反转型。

218 得手封印

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
消去	3	–	1	中	弹型

效果：将目标人物一个最高消耗量技能消除，不适宜在战斗初段使用，在兵器库中最少放一至两个。

219 中和

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
消去	1	–	∞	中	弹型

效果：令目标的状态重设，对喜欢使用状态强化的对手很有用，再加上消耗值低兼无限次使用，在 TAG 对战时可为同伴治疗不良状态。

220 心气强夺

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
消失	3	–	1	中	弹型

效果：从目标处吸收所有的 AURA，在此消彼长的情况下，可向等待回复 AURA 的对手给予痛击。

221 欠落

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
消失	4	–	1	中	弹型

消除目标人物无限次使用的技能，对于以高消耗值及高威力为中心的对手相当有效。

222 脱力

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
消失	4	–	1	中	弹型

令目标对象的AURA等级减半，再使用"187"或"216"这些消除技能令对手处于无防备状态。

223 洗心

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
消失	0	–	∞	自己	弹型

令自己的状态重设，0消耗值且能无限次使用，用来判断自己的不良状态。

224 疲弊

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
环境	2	–	1	环境	

令场内所有人移动时不会回复AURA，在此环境下最好配合信仰系的低消耗值技能，又或是使用"178"的AURA回复技能。

225 龙脉の乱れ

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
环境	3	–	1	环境	–

令全体消耗值增加，若选用的话最好自己的兵器库使用一些低消耗值技能，又或是使用"234"的技能。

226 记忆障害

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
环境	3	–	1	环境	–

令所有技能变成只可用一次，因此需配合光学系的"カケラ"使用，更可借助"132"及"137"来提升攻击力

227 精神咒缚

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
环境	4	–	1	环境	–

每捕捉胶囊一次受到1点的伤害　可配以"101"或"161"这些技能令对手被逼拾取胶囊。

228 混沌

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
环境	4	–	1	环境	–

不能使用消耗值3以下和×威力的技能，想以低消耗值技能为主的玩家必用，可以多选自然系或信仰系的技能。

229 大气停滞

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
环境	5	–	1	环境	–

一分钟内不能使用自然系技能，另一方面可放对该系不利的念动或光学系技能。

230 影缝い

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
状态	4	–	∞	中	洞穴型

令目标对象3秒内不能行动　虽然范围广，但由于没有追踪性，故可轻易地以跳跃回避。

231 读心术

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
状态	2	–	1	自己	–

可以听到敌方队伍的谈话，是TAG对战专用技。

232 虎功

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
状态	2	–	∞	自己	状态

在15秒时间内威力加2，由于时间不算短，所以效果相当显著，再加上没有使用次数限制，可配合"125"或"075"的攻击技。

233 瞬速

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
状态	2	-	∞	自己	状态

在15秒时间内移动速度提升50%，同样地没有次数限制，故相当实用。

234 精神集中

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
状态	4	–	1	自己	状态

粒子回复度速提升20%，配合"073"或"075"这些可连射的攻击技相当有效，而使用"120"可进一步提升AURA等级。

235 绝

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
状态	4	–	1	自己	状态

在15秒时间内不会因为受攻击而损伤，而且还能进行攻击，但是若从高处掉下来仍然会受伤，因此要小心对方用"140龙卷"的技能。

236 诱发

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
特殊	4	–	∞	中	直进型

能否令目标对象使用该技能相同的按钮，故意让对方用掉该技能，因此事前要知道对方持有什么的技能。

237 风水变化

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
特殊	2		1	胶囊	特殊

调乱全部胶囊的位置。

238 丹田

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
特殊	6	–	1	自己	特殊

发动后处于静止状态时会慢慢回复体力，而且不可进行攻击或防御，途中受到攻击便会解除。

239 跳跃术

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
特殊	1	–	∞	自己	特殊

能做出10米跳跃　可以前往通常到达不了的地方，也易于回避对手的攻击，可配合"130"进行空中攻击。

240 神速术

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
特殊	2	–	∞	自己	特殊

能做出10米冲刺，适合以近身攻击为主的玩家，也适合作出迅速回避。

241 ダンピールの爪

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	4	1	∞	短	接近型

"追加效果"将伤害对手的份量来回复体力，消耗值高而威力低，但命中几率高，可配合"175"或"232"提升效果。

242 ダンピールの牙

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	6	2	∞	短	接近型

"追加效果"将伤害对手的份量来回复体力，是"241"的强化版，除了配合"175"或"232"外，还可用"109"减低消耗值。

243 サキュバスの歌声

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	3	2	1	短	接近型

"追加效果"将伤害对手的份量来吸收AURA等级的格斗攻击，发动时机缓慢，所以最好配合"230"来封住敌人行动。

244 サキュバスの诱惑

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	6	3	∞	短	接近型

"追加效果"将伤害对手的份量来吸收AURA等级，是"243"的强化版，同样发动时机缓慢，要配合"230"来封住敌人行动。

245 妖刀ムラマサ

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	6	10	1	短	接近型

发动时自己会受2点伤害，攻击力是除了×威力最强的，以回转斩方式出招，而且难以避开　由于消耗值高，留在尾段较易发挥。

246 残り火

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	0	1	∞	中	接近型

限定玩家的体力在7以下方能使用，由于消耗值是0，因此可连环使用以求将形式逆转过来。

247 悪灵の叫び

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	0	1	∞	中	弹型

能贯穿物体，但会自损2点体力，有较好的追踪效果　但威力甚低　或者先用此技削减自己的体力　然后再使用"247"技能。

248 欲深き魂

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	0	2	1	中	弹型

"追加效果"令目标人物的AURA量变成0，由于消耗值是0，所以可以按照"251"→"248"的次序作连续攻击。

249 断末魔

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	0	6	1	中	弹型

能贯穿物体，限定玩家的体力在7以下方能使用，却是一种命中率及攻击力相当高的技能，可与"246"一起使用，最好是在墙后发动。

250 尸の刻印

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	2	2	∞	中	弹型

发动时会自损1点体力而且会令自己站定，具有高度追踪性能，在强化状态后使用更见效果。

251 悪鬼の火

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	2	3	∞	中	弹型

发动时会自损1点体力，却不像"250"那样会呈站定状态，可配合一些限定体力的技如"246"或"249"。

252 轮回する魂

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	2	3	1	中	弹型

"追加效果"利用消耗值来再生，使用此技时，如AURA残量是在消耗值数之上，会消耗同等数值令此技再出现，换言之可无限次使用。

253 炼狱の火

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	2	4	∞	中	弹型

发动时会自损2点体力，以高速直线攻击，使用时必须确认自己的体力残量，可配合一些限定体力技如"246"或"249"。

254 吸血コウモリ

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	3	3	1	中	弹型

"追加效果"将伤害对手的份量来回复体力，虽然速度缓慢，但有高度追踪性，还能在跳跃中使用，最好在对方倒地时使用。

255 毒蛾の群れ

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	3	5	1	中	弹型

"追加效果"是10秒内目标对象按键时会受1点伤害，有点类似"254"，放多个在兵器库中也无妨。

256 ゲヘナの火

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	4	6	∞	中	弹型

发动时会自损2点体力，是"253"的强化版，由于攻击力较大及速度极高，配合"254"交互使用相当有利。

257 アヌビスの裁き

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	8	×	∞	中	弹型

发动时会自损3点体力，攻击力根据目标对象减去己方体力乘2，例如(对手20－自己10×2＝20伤害)，即是体力差距越大越有效。

258 毒蛇の牙

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	2	3	∞	长	地面型

"追加效果"是10秒内目标对象按键时会受1点伤害，战斗初段的最佳选择，追踪性高但注意会被[illegible]

259 地を这うもの

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	4	5	∞	长	地面型

与"258"一样是信仰系的攻击主力技，拥有惊异的追踪性及速度，命中可能性相当高。

260 分裂する胞子

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	5	8	1	中	地面型

中弹时会爆炸，是地面型较罕有的中距离攻击，可连续使用来动摇对手的防御，推荐"260"→"256"连续发动。

261 トールハンマー

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	3	5	1	中	落下型

能贯穿物体的落下型攻击，最好是在双方隔着墙壁对峙时使用，在墙壁多的地方使用特别有效。

262 アルテミスの矢

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	3	6	1	中	落下型

"追加效果"是利用消耗值来再生，限定玩家的体力在7以下方能使用，由于消耗值是3，因此最少要有等级6以上才好使用。

263 ビアーキの毒

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	4	2	∞	中	落下型

"追加效果"是10秒内目标对象按键时会受1点伤害，防耗值高但威力低，只可与"255"或"258"混合使用时作突袭之用。

264 圣者の印

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	4	×	∞	中	落下型

攻击力根据自己空出的按钮数乘2，就算空出三个也只有6点攻击力，并非实用的技能。

265 堕天使の矢

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	2	3	∞	中	雷型

能贯穿物体的雷型攻击，限定玩家的体力在7以下才能使用，由于具有贯通效果，在有屋顶的地方使用会有意料之外的表现。

266 戒めの针

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	2	×	∞	中	雷型

攻击力根据对象空出的按钮数乘2，有点类似"264"，利用价值相当低。

267 グリグオリグ

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	5	10	1	中	雷型

发动时会自损2点体力，由于威力大，最好配合封锁行动的"230"一起使用。

268 灭びの盾守备

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
攻击	0	5	∞	自己	护罩型

发动时会自损1点体力，是少见的消耗值低而防御力高的技，但由于发动时也会受损，所以还是选择其他的守备技较为实际。

269 アーマンの盾

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
守备	2	5	∞	自己	护罩型

属于标准性能的守备技，对于有许多不良效果的信仰技来说特别珍贵。

270 守护灵

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
守备	0	4	∞	自己	全护型

会自行发动，但发动时会自损2点体力　虽然可无限次使用，但相反因为自爆而变成废招，最大用处是以"295"将此技送给对手。

271 防御圆

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
守备	2	4	∞	自己	全护型

与"269"一样的标准性能守备技，最大特点是兼可防御洞穴、龙卷及雷型，是必然之选。

272 悪魔の腕

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
守备	0	4	∞	自己	拨开型

"追加效果"是将近身攻击消除，但发动时会自损1点体力　其特点是可将对手的近身攻击消除，用后便丢掉。

273 天使の羽守备

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
守备	2	4	∞	自己	拨开型

效果："追加效果"是将近身攻击消除，与"272"性能相当，但就要以2点的消耗值代替受伤。

274 フラッシュホール

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
守备	3	3	∞	自己	拨开型

"追加效果"是将敌方的攻击消除，但防御力只算正常以下，最好还是找其他代替品。

275 ダークホール

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
守备	2	4	∞	自己	吸收型

"追加效果"是将近身攻击消除，发动时会自损1点体力，最好还是找其他代替品。

276 血の仪式

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
消去	0	–	∞	中	弹型

令目标对象的AURA等级减半，发动时会自损3点体力，是一种"双失"的危险技能，可配合"254"和"294"来回复。

277 饿鬼の魂

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
消去	4	–	∞	中	弹型

令对象与发动此技的相同按钮技能消失，发动时会自损1点体力，发动时要确认对方的技能位置。

278 小悪魔の知恵

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
消去	2	–	1	胶囊	–

捕捉其他人的技能，基本上实用性不高，但考虑到它是一种低消耗值的消去技，所以也有一定的效果。

279 小悪魔の悪戏

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
消去	4	–	∞	胶囊	–

将附近的胶囊消除，虽然消耗值高，但若想对手没有技能可用，它的确是必然之选。

280 悪意ある天秤

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
消去	2	–	1	全体	–

全体统一为最低的AURA等级，对喜欢使用高等级技的人来说是很实用的技能，当然自己需配以低消耗值的技能。

281 フェアリーリング

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
消去	2	–	∞	全体	–

全体的AURA数变成0，发动时会自损1点体力，特点是可无限次使用，最好以低消耗值的技能为主，发动后自己使用"178"来回复。

282 审判

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
消去	0	–	∞	全体	–

将环境结晶消除，发动时会自损1点体力，能将"228"以外的环境技消除，而且可无限次使用。

283 天变地异

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
消去	6	–	1	全体	–

令全体所有的技能消除，但发动时会自损5点体力，最好在手上没有其他技时发动，也要在兵器库准备回复体力技。

284 大变动

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
消去	信仰	6	–	1	胶囊

将场中全部的胶囊消除，在发动前最好自己先回收可用的技能。

285 天使の泪

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
消去	1	–	1	自己	–

令自己的状态重设兼令AURA等级加1，可用来代替AURA粒子，在状态异常时最为实用，以信仰系为主的话放3个也不算过份。

286 狂气の月

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
环境	2	–	1	环境	–

令全体的攻击力加1，适合以低消耗值及低攻击力的攻击技为主的兵器库，也可配合"241"至"244"的攻击技。

287 ネクロノミコン

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
环境	4	–	1	环境	–

令全体攻击技的追加效果消失，若本身的攻击技"追加效果"不多，放它进去也不错。

288 アテナの采配

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
环境	4	–	1	环境	–

令全体不能使用2以下或×威力的攻击技　适合使用高攻击力技能玩家，不可同时选择"246"或"257"这些技能。

289 异界

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
环境	5	–	1	环境	–

一分钟内不能使用气功系技能，对手若以气功系为主便会陷入困境。

290 トランス

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
状态	0	–	∞	自己	–

15秒内己方的攻击力加2，但发动时会自损1点体力，可配合吸收体力的技能如"241"或"245"，如兵器库中有气功系，可优先选"232"。

291 ドッペルゲンガー

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
状态	0	–	∞	自己	直进型

令自己与对手呈相同状态，可先向敌人使用"171"强化攻击力，再用"291"盗取状态，再以"293"令对方效果逆转，使自己大幅强化，而对方则大幅弱化。

292 悪魔の翼

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
状态	0	–	∞	自己	–

15秒内可以往2米高处移动兼不会被锁定，可配合能在空中攻击的技能。

293 天使の吐息

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
特殊	1	–	∞	自己	接近型

令目标对象的状态符号效果相反，最好是先强化对手再使用，令对方大幅强化。

294 融合

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
特殊	3	–	∞	短	–

与目标的体力平均化，当对手体力比自己高时使用，可抢对方的体力来进行补充，对自爆特多的信仰系技能来说是一种保险技。

295 迷惑な贈り物

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
特殊	1	–	∞	自己	接近型

令目标对象捕捉到与自己相同的技能，实用性有限，最多也是送一些损害技如"250"或"270"给对方。

296 アルマロスの裁き

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
特殊	3	–	1	全体	–

全体的状态符号逆转，是"293"的全体版，最好是在自己处于不利或没有强化状态时才使用。

297 再诞生

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
特殊	0	–	1	自己	–

能回复自己10点体力，但会自损所有的AURA等级，最好是多用低消耗值技能，或是使用"280"或"281"后才发动。

298 结界

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
特殊	4	-	∞	自己	–

处于静止而不会受到伤害，能令"074"无效化，主要是用来吸引对方使用攻击技，但受到连续攻击便会有危险。

299 护符

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
特殊	1	–	1	自己	–

会自行起动，令其他人的消去技无效，由于只能用一次，比较起来"180"会较为好用。

300 メフィストの契约

属性	消耗	威力	使用次数	射程	类型
特殊	0	–	1	自己	–

可任意从兵器库捕捉喜欢的技能，但发动时会自损3点体力，当然，在有代价的条件下可选择自己认为最强的技能。

*红色数字为推荐的实用技能

WORLD SOCCER Winning Eleven 8

' 2001 Korea Football Association adidas, the adidas logo, the 3-Stripe trade mark and Roteiro are registered trade marks of the adidas-Salomon group, used with permission the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. officially licensed by Eredivisie NV Gioco ufficialmente concesso in licenza della LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI Campeonato Nacional de Liga 2003/04 Primera y/o /Segunda Division Producto bajo Licencia Oficial de la LFP All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. ' 2004 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo

在足球比赛中要取得进球，不仅要有好的组织，掌握对手的失误也是取得胜利的一个重要因素。在本作《WE8》中，不论两人对战还是对电脑，都可能犯下以下错误而输掉比赛，而你能否把握这些机会取得进球呢？

凭借电脑犯错得分？底线禁区攻击无敌状态！

在本作的 Master League 中，6★的难度令不少玩家吃尽苦头，但大家有没有发觉在对手禁区骗得点球其实是很简单的呢？笔者在6★的 ML 中，差不多每一场都能获得点球，最多一场更获得3个点球。要赢6★电脑，耍点手段也是必要的哦！

利用电脑的犯错取得入球

本作裁判执法尺度挺"黑"，电脑经常受到优待，但由于新作在操作和点球判定上有更改，所以大家可以好好利用，从而制造进球，以下就为大家介绍。

简单获得点球法

making a penalty kick

本作点球获得率很高，如果你发现球队的状态不足，缺乏默契（这是常有的事，上一场还灌对手几球，但这场却无精打采的）。这时不妨利用一名强力球员在对方禁区带带球，引一两名对方球员夹击，这就很容易获得点球。因为电脑在夹击时，经常会两名球员先后出脚，因此踢倒我方带球球员。

1 卡洛斯在底线向禁区切入。

2 面对第一名对手拦截。

3 第二名防守球员前来夹击，转身躲过。

4 但对手脚一伸，踢在卡洛斯膝盖位置。

5 哨声一响！点球。

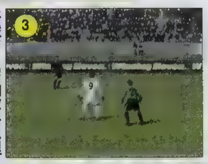
球门球前的动作

new action before goal kick

在过往的系列中，门将在禁区内开球门球，我方球员都会强制往后退，可是在《WE8》中，门将在开球时，玩家仍可以自由操控球员的跑位。因此就出现了本作另一狠招——浑水摸鱼！

1 门将准备开球门球 这时玩家仍可以自由控制球员跑位。

2 开球了！罗纳尔多已埋伏一旁准备浑水摸鱼。


3 电脑仍不为意开出短球门球！

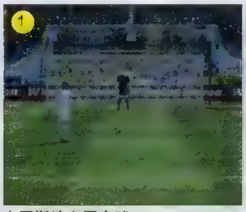
4 大罗冲前截得皮球！

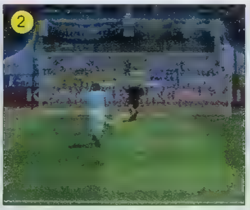
5 起脚射进空门！

射点球的小技巧

trick of penalty kick

在《WE8》中射点球尽量选中间割草球，基本上电脑门将扑点球都会跳向两边，所以射中间成功率较高。就算给门将挡出，由于是割草球，所以皮球反弹后的位置应该会落在罚点球的球员附近，此时再冷静补上一脚就行了。


1 克雷斯波主罚点球……


2 射中间割草球被门将挡出。

3 冷静补上一脚。

4 想不进也难啊，呵呵！

底线禁区攻击进入无敌状态！

如果你拥有一些强力的边锋，就要好好利用他们的能力，在底线强行突入禁区。这样有两个好处，一是你有很大机会获得点球，第二就是从底线位置切入，不像正面强攻那么多球员拦截，只要盘过一两个球员，就很大机会小角度面对门将射远门柱，进球成功率极高！

内德维德底线攻击

nedved back line attack

如上文所述，有强力边锋就不要浪费，因为他们有足够的能力切入禁区并得分，从而主宰比赛。该方法的盘带技巧要求不高，只要按←→就能盘过几名对手，面对门将小角度射球

1 内德维德冲往底线，但没有选择传中……
2 在底线前力压对手回扣中路。
3 遇上另一名球员来夹击。

4 把皮球横推躲过。
5 起脚抽射……门将已失位。
6 远柱入网，底线攻击成功！

C·罗纳尔多底线攻击

c ronaldo back line attack

再来一个从右路攻击的例子，C·罗纳尔多有速度有盘带技巧，面对技术不太高的防守球员，有足够的能力回扣中路并突入禁区，这样就进入无敌状态了！

1 C·罗纳尔多从底线位置切入。
2 轻轻一移动，按↖躲开加德纳。
3 塔里科前来夹击，C·罗纳尔多快步一推……

4 连过两名防守球员，已经面对门将。
5 起脚抽射远门柱死角。
6 皮球应声入网。

角球处理法

角球也属于底线攻击的一种，虽然本作角球较难进球，不过只要掌握好力度及角度，要取得进球也不难。与以前一样，开角球最好让右脚球员开右边角球，左脚球员开左边角球。而角度方面也一样，开球的球员尽量面向底线开外旋球，力度大约是半条力量槽，这样落点就会在小禁区边附近。但如有球员到近门柱抢点，力度就应少于半条力量槽。

贝隆头球

veron's heading

在开出角球前，最重要的就是留意球员跑位。如以下示范中，门将正前方出现空位，因此开球的力度就应大约是半条力量槽，这样皮球就会落在小禁区边上，方便贝隆切入迎顶。

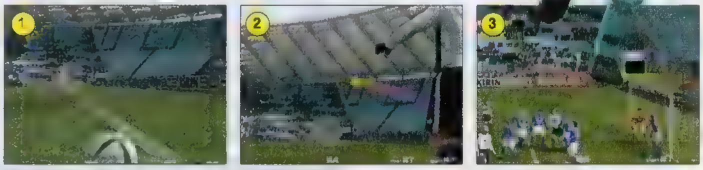
1 准备开出角球的球员面对底线。
2 开出外旋球。
3 门将正前方有空位，而且皮球落点准确。

4 贝隆迎顶，皮球飞向近门柱死角。
5 皮球入网。

小因扎吉头球

s inzagni's heading

同样是右路的角球，本次的力度比较小，落点在近门柱位，最好就是蹭往远门柱。



1 在右路开出角球。
2 皮球弧回中间。
3 落点在近门柱位。

4 小因扎吉一蹭，皮球飞向球门远门柱。
5 皮球弹地入网！

卡洛斯角球怒射

carlos corner shoot

在开角球时，边后卫会上前助攻，玩家要留意雷达，当有队友上前协助时就应开出短角球，无论是马上抽射还是下底传中都同样具很大威胁，这使角球的变化性更丰富。

1 贝克汉姆开出短角球。
2 皮球滚到大禁区角位置。
3 后上的卡洛斯助跑……
4 起脚抽射！
5 皮球穿越一众球员，在死角入网！

网球王子最强之队育成问题大解答

《J联盟创造球会04》训练问题

致太郎：

1)本人的《J联盟创造球会04》游戏内时间已有二十八年，但仍有些主要留学点没有引发，例如：巴拉圭留学点，尤文图斯留学点，本人在年头及年中的海外集训 & 海外远征都找不到巴拉圭及尤文图斯，另外在SUPER CUP决赛对尤文图斯已获胜了好几次，但仍没有留学点出现，请问可否解答我的难题？

答：意大利的尤文图斯和巴拉圭的奥林匹亚都是要通过海外远征去增加好感度才会出现的，而部分海外远征只会随机出现，能否遇就只有看玩家运气。

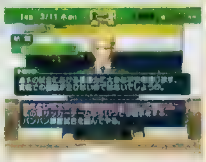
2)请问可否推荐实能型的留学好去处呢？

答：以下是笔者推荐的实能力留学地点：

FW：皇家马德里、OMF：曼联、WING(SMF)：巴塞罗那、DMF：尤文图斯、SDF：AC米兰、CDF：拜仁慕尼黑。

3)如要训练阵式及战术，哪里进行个人留学比较好，是否不同位置的留学地点都不同呢？请写明！

答：每一个留学地点对于阵式和战术的训练效果也有不同，主要是看该球队(留学地点)擅长的哪一种阵式和战术。阵式方面，主要分为"前、中、后"的排阵，即3、4、5后卫，1、2、3名防守中场及1、2、3名前锋，例如曼联擅长踢4-4-2(DV)的阵式，那么球员到该处留学时就会对4名后卫、2名防卫中场、2名前锋的阵式加深认识。当玩家转用其他4名后卫的阵式时，玩家员仍会对新的阵式有一定程度的了解。



4-4-2(1V)：尤文图斯

4-4-2(DV)：曼联、皇马、尤文图斯

4-4-2(TV)：布雷西亚

4-5-1(DV)：曼联、皇马

4-5-1(TV)：瓦伦西亚

3-5-2(1V)：罗马、AC米兰

3-5-2(DV)：罗马、AC米兰

3-5-2(TV)：罗马、AC米兰

4-3-3：巴塞罗那

3-4-3：巴塞罗那、阿贾克斯

全阵式平衡型：马赛、AC米兰

全战术平衡型：AC米兰、圣保罗

4)年头及年中的海外集训，如训练阵式及战术，哪一处比较有效？

答：AC米兰、曼联、阿贾克斯、拜仁慕尼黑这四个海外集训地点也能大幅提升阵式和战术的理解力，阁下不妨试试。

祝全体人员身体健康

心急来信人

Ac1225

《风云新撰组》的要诀

太郎您好：

本人第一次来信，希望您能解答我的问题：

1)《风云新撰组》的第二章中，(蛤御门巡察)这关我已根据贵刊攻略在游津直介出现后立即赶到地图右下方的小巷。但等了一段时间他还没有出现，接着便出现EVENT他已逃走。我试了很多次都是这样，气死我！

答：本游戏中，有一些头目级的浪士是随机于不同位置出现的，所以阁下不妨在游津直介出现后，在城镇中四处搜索他，也许会有新的发现。

2)您认为这游戏有什么要诀要注意呢？

答：笔者认为最重要是留意不逞浪士的出现日子以及自己的休养时间，这样不至于错失任何一位敌人。

3)在第6章中，要怎样才能讨伐河上彦斋呢？因为我已玩到34日目他还没有出现。

答：要在第6章发生讨伐河上彦斋的事件，就必须在第5章时向游女打听情报，若错过了就不会在第6章找到河上彦斋。

谢谢您的回答

GUITAR BOY ROCK N ROLL

《龙珠 Z2》全隐藏角色取得方法

太郎先生你好：

我想问问PS2的《龙珠 Z2》怎样才能取得全人物及绝招？

答：《龙珠 Z2》的除基本角色以外的其他人物取得方法如下：

人造人16号——在DRAGON WORLD MODE用悟空打败他。

人造人17号——在DRAGON WORLD MODE用短笛打败他。

人造人18号——在DRAGON WORLD MODE用无限打败她。

人造人20号——在DRAGON WORLD MODE用悟空打败他。

沙鲁——在DRAGON WORLD MODE用悟空打败他。

达普拉——在巴菲迪宇宙船取得超过100 KILI。

弗利萨——在DRAGON WORLD MODE用悟空打败他。

未来特兰克斯——在DRAGON WORLD MODE的那美克星用童年特兰克斯打败贝吉塔。

杰克——在DRAGON WORLD MODE的那美克星用贝吉塔打败皇牌精英军团的队长杰克。

悟空+撒旦——取得撒旦及悟空后在DRAGON WORLD MODE用悟空打败他。

悟天克斯——在DRAGON WORLD MODE第七关的神时间房间会自动取得。

撒旦——使用超级撒亚人打倒善良布欧。

界王神杰比多——从神龙取得甲王神的限界突破胶囊。

善良布欧——在巴菲迪宇宙船取得超过1200 KILI。

邪恶布欧——在巴菲迪宇宙船取得超过2400 KILI。

纯粹布欧——在巴菲迪宇宙船取得超过3600 KILI。

邪恶贝吉塔——使用悟空打败他。

那巴——在DRAGON WORLD MODE用贝吉塔打倒他。

拉迪斯——在DRAGON WORLD MODE用悟空打败他。

乌鲁姆——在DRAGON WORLD MODE用悟空打败他。

超级赛亚人——在DRAGON WORLD MODE初次遇上对方时用成年悟饭打败沙鲁。

界王神——在DRAGON WORLD MODE用悟空打败他。

少年悟饭——在DRAGON WORLD MODE在第九关以青年悟饭打倒沙鲁，又或者持有上作记录。

乐平+天津饭——乐平与天津饭均取得限界突破技后于第十关便能使用。

贝吉塔——在DRAGON WORLD MODE那美克星时用悟空打败他。

悟吉塔——在DRAGON WORLD MODE的第八关往都市找界王神取得耳环，然后将悟空与贝吉塔停在同一格上。

比迪丽——在DRAGON WORLD MODE第八关用撒旦打倒已吸收悟饭的邪恶布欧。

乐平——在DRAGON WORLD MODE用天津饭打败那巴。

至于全部的招式，只有靠你反覆进入SKILL SHOP，每次进入时按着L2不放，出入之间就会增加其百分比，但记着直至找到合心意的招式前不要购买或SAVE。而最后的一招"SPARKING！"招是要完成"DRAGON WORLD MODE"才能获得。

THX

木人上

《PSI-OPS》进不了工厂

太郎先生：

请你帮帮忙，本人正玩PS2游戏《PSI-OPS》，而太郎先生曾刊登大量秘技，由于本人已玩到第4关，需要进入工厂里面，但不知如何进入工厂，我已杀死工厂外的所有敌人，但仍未能进入工厂，希望太郎先生指教？

答：在铁路与建筑物之间应该有两个按钮，它们看起来像是控制杆而且有绿色灯，而你需要走到那两个按钮后找寻一个亮红灯的控制杆，按下便会有新的道路出现。

谢谢！

DENNIS NG

《天诛红》并无特别秘技

太郎：

1)《天诛红》有没有秘技?

答：本游戏并没有特别的秘技，只有达成一定条件取得“天诛幕之内”的设定画。

设定画1：两位角色全奥义取得(各550本)+(凛+彩女50本)

设定画2：两位角色全奥义取得(各550本)+(凛+彩女100本)

设定画3：两位角色全奥义取得(各550本)+(凛+彩女150本)

设定画4：两位角色全奥义取得(各550本)+(凛+彩女200本)

设定画5：两位角色全奥义取得(各550本)+(凛+彩女250本)

设定画6：两位角色全奥义取得(各550本)+(凛+彩女300本)

设定画7：两位角色全奥义取得(各550本)+(凛+彩女350本)

设定画8：两位角色全奥义取得(各550本)+(凛+彩女400本)

宣传画：两位角色全难易度・全关数・全配置过关

2)《最终幻想9》所有主角的最强武器如何取得?

答：《FF9》各人物最强武器取得方法如下。当中スタイナー的最强武器的条件超难，要在记忆之场所的虚空之门打倒リッチ，而且还必须在总游戏时间12小时前完成，接着在房间从右数起第二条柱处调查，会出现“！”记号。

角色	武器名称	取得方法
ジタン一	アルテマウェポン	在辉く岛迹寻宝
スタイナー	エクスカリバーII	记忆之场所
サラマンダー	ルーンの爪	记忆之场所商店
マーカス/ブランク	ディフェンダー	ブラン・バル、パンデモニウム、ダゲレオ商店
フライヤー	龙の髭	ビビ寻宝
ガーネット/エーコーねこ	の手ラケット	アワ寻宝
ガーネット	鲸の髭	陆行鸟比赛
エーコー	天使のふえ	记忆之场所
ビビ	メイスオブゼウス	记忆之场所
クイナー	ガストロフォーク	卡牌比赛

3)如何让《真・三国无双2》的吕布出现?

答：要获得吕布需要于“虎牢关之战”使用联合军的武将达成千人斩。

4)《口袋妖怪 翡翠》有没有No.244、No.245、No.249和No.250？要怎样才能捉到它们？还有怎样才能把No.133进化成No.196和No.197?

答：完成游戏后，图鉴有60只口袋妖怪以上，到マサラタウン跟博士谈话，可把图鉴强化，然后选择フシギダネ可得到NO.244エンテイ、选择ヒトカゲ可得到NO.245スイクン。在每张卡带中只能从NO.243至NO.245中选择其中一只。

NO.249ルギア和NO.250ホウオウ是使用在今年7月17日至8月15日在日本举行的“口袋妖怪 Festival”中得到的神秘入场券取得。

把NO.133イーブイ传送到《口袋妖怪 红・蓝宝石版》之后，在亲密度高的情况下，在日间提升等级进化可得到NO.196エーフィ，在晚上提升等级进化则可得到NO.197ブラッキー。

5)《口袋妖怪》和《洛克人 EXE》会在PS2上推出吗?

答：《口袋妖怪》是绝对没可能在任天堂以外的机种出现的，因为身为主机厂商的任天堂绝不会将这个超热卖的游戏系列在敌对机种上发售，除非任天堂以后放弃担当主机厂商，但机会很渺茫。至于《洛克人 EXE》则有机会在PS2上推出，因为它是CAPCOM作品，而且没有条款规定必须在手掌机上发售，但问题是厂方是否希望这样做，因为现在CAPCOM定位为《洛克人》及《洛克人 X》在PS2上推出，《洛克人 EXE》与《洛克人 ZERO》则在GBA上推出。

无名

《网球王子》最强队育成问答

太郎兄：

《网球王子 最强队结成！》这只游戏我很快就把STORY MODE完成了，虽然得到了VS MODE，但可惜一直未能在此模式中把其余的人物收集全，所以想问：

1)怎样才可以得到龙崎樱乃、橘杏、越前南次郎、福士ミチル(银华)、木更津亮(六角)、瀑之介(冰帝)、木神太郎(冰帝顾问)、幸村精市(立海)这些人物呢？若可以的话请详细说明他们的出现条件，谢谢!

答：以下是你所问的角色取得条件。

龙崎樱乃——队中有千石和葵时上街，会发生“可爱的女孩”事件。

橘杏——队长不可是幸村，而队员要有两人以上往街上，会发生“街道之恶魔”事件，然后会进行街上网球，胜出比赛便可。

越前南次郎——队中要有突破“限界”的球员，然后上街时会发生“南次郎登场！”事件，于比赛中战胜他。

福士ミチル——队中有两人以上时上街，会发生事件“选手后面的身影”，于街上行走时会看见福士，从后追上他便可。

木更津亮——在圣鲁多鲁夫的市街地进行选手视察，就发生“代替的双生子”事件，会看见与木更津亮相似的选手木更津淳，然后与之谈话引诱其加入。

瀑 荻之介——队长必须是凤，而队中要有宍户，然后选择与宍户进行特别练习的シングルス练习，比赛后会发生随机事件“宍户ふたたび！”。

木神太郎——队中要有冰帝队员，然后连续八星期在休息日上街，就会发生事件“木神登场”。

幸村精市——要选择立海五位队员，但队长不可选南次郎、立海队员或木神，另外总合队力要有70%以上，在曾胜出练习比赛的状况下往快餐店，就会发生“立海大部长”事件。

2)完成 STORY MODE后出现的新模式中有三项选择，但我只能取得当中的 VS MODE和GALLERY，中间的？？？又是什么模式？怎样才可以取得它呢？

答：那是“保龄球”模式，在取得关东比赛优胜后，在“BONUS”会出现表演“表演赛”项目，于练习比赛制作竞争队伍，在队中有两人时往街上走，会随机发生“保龄球胜负！”事件，然后与自己设计的竞争队伍比赛，胜败并无关系，以后在“BONUS”就会追加“保龄球”模式。

3)本作VS MODE里同一个人物是否会有第二个姿态呢？如以前出现的“左眼受了伤的龙马”。因为我在日本的游戏讨论区看到“金发橘出现条件”这样的标题，当中只看得懂这些汉字及关键字“金发橘”、“九州”、“游行”，是否意味着有“九州时代的金发橘桔平”使用呢？

答：本作是有“左眼受伤的龙马”、“长发之宍户”和“金发之橘”可用，条件如下。

左眼受伤的龙马——在表演赛模式选择角色时按着L2不放来决定用龙马。

长发之宍户——要用瀑 荻之介担任队长，而队中有宍户的状态下取得大会优胜。

金发之橘——首先要用瀑 荻之介担任队长，而队中有宍户和橘，然后要为橘选择特别练习进行“けがしやすい”或事件“リズムの乗るぜ！”失败，这样他会处于“古伤”状态，如此就会发生“那男子，往九州！”事件，然后于大会取得优胜。

4)在STORY MODE中和电脑对赛，对手是切原赤也，但不知怎为什么在对赛不久后，他的脚下出现金色的圆圈，还有白烟从中冒出，情况就像漫画中越前龙马觉醒时一样，他在这个状态下可以不断使出必杀技，而那四格蓝色的必杀技槽不会减少，但我

在VS MODE用他时怎也使不出这招来。我想问这招是什么？怎样才能使出？还有越前龙马等角色能使出这招吗？

答：那是切原的“和强者的经验”，也就是是原作的无我境界，分别学习到“レーザービーム”、“妙技·铁柱挡”、“DRIVE(ドライブ)B”、“熊落とし”和“かまいたち”这些其他选手的球技，然后要顺序使用“レーザービーム”R1+×、“妙技·铁柱挡”R1+○、“DRIVE B”R1+○、“和强者的经验”R1+×才能发动。不过必须在“难”的难易度育成模式选择切原，并令他取得“觉醒”（计量处于SS状态），而且只能用一次，而这招只有切原能使用，和龙马的“模仿”技相同。

P.S.多谢太郎兄解答小弟以上问题，真的万分感激啊！！

网王迷上

《幻水4》的同伴问题

电玩太郎：

你好~~

1)我想知道怎样才算加盟了一个同伴，是否该同伴在根据地里便算加盟了呢？请详细说明！

答：只要该同伴已经在根据地便算是成为同伴，就算没有把他们用于战斗也可。但马奥(MAO)和纳奥(NAO)两兄弟比较特别，他们虽然已在船上，但必须前往栽培室与之谈话才算加入。

2)你认为应否花钱在同伴身上？（例如防具等）

答：防具在本游戏中的作用其实比较次要，因为升级可以掩盖这问题，最重要的还是强化武器，当然如果集中使用某几个同伴的话，有钱还是得为他们购买强力防具，这会使战斗变得更轻松。

3)不知道你有没有玩过几年前一只SS和PS共有的RPG游戏《LUNAR》！，我想知道最后的通关结局是什么，因为我看结局时死机了……=.=

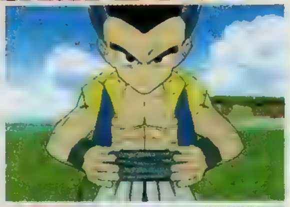
答：不说你可能不知道，本人投身游戏撰写人的第一篇RPG攻略就是《LUNAR》，不过写的是元祖的MEGA-CD版，之后也曾写过GBA版的攻略。而结局是说主角阿雷斯使变成绝对女神的露娜回复自我，世界则因为魔力倒流而变回翠绿大地，从此世界回复和平。

4)我觉得《幻水4》难度好像挺低的，你同意吗？

答：《幻想水浒传4》的难易度的确是较想像中低，原因之一可能是因为升级并不难。其次，武器只要得到锤子就能强化也是原因之一。还有，整个游戏的首领角色并不多，可能是因为游戏是以隐藏要素和小游戏为主。所以最后的首领不需特别的技巧便能打败，最困难的反而是找特得加入时要对付的雾之船导者。

大笨猪上~

《龙珠Z2》的难题



太郎先生：

你好！本人在玩《龙珠Z2》时遇到了一些问题，希望太郎能够为我解答。谢谢！

1)秘技无限中曾说悟吉塔的取得方法是在第八话以悟空蓄满气后冲向贝吉塔便可，但我不明白说什么，请太郎详细地为我解答。

答：正确方法是在第八关往都市找界王神取得“ポタラ”后，于地图上把悟空与贝吉塔停在同一格便会变身成悟吉塔。

2)在《龙珠Z2》中我已经完成了第七话，但还用不了悟天克斯呢？

答：具体情况不明，因为悟天克斯是在第七关神之房间自动取得的。

3)秘技无限中还说取得3600KILI便可取得布欧，那KILL是指什么？

答：在巴菲迪宇宙船模式中可以赚取称为KILI的分数，至于令巴菲迪宇宙船出现的方法是完成DRAGON WORLD模式并且取得七颗龙珠，在看完通关画面后，就会自动召唤神龙，之后回到标题画面就能选择巴菲迪宇宙船模式。取100分可用达布拉，取1200分可用善良胖布欧，取2400分可用邪恶布欧，取得3600分便可以获得布欧。

浩仔上

如何获得《PGR2》奖励车

太郎您好~

1)我想问XBOX的《PGR2》的“Mercedes CLK-GTR”、“Porsche 911 GT1”、“TVR Cerbera Speed 12”、“Ferrari 250 GTO”是怎样获得？我在陈列室看到是写着“BONUS”的。

答：那些在陈列室写着“BONUS”的车，必须靠玩家在“KUDOS世界大赛”中全部赛道赢取某个级别所有奖章才能获得。“Mercedes CLK-GTR”是全部赛道均获得金牌。“Porsche 911 GT1”是全部赛道均获得银牌。“TVR Cerbera Speed 12”是全部赛道均获得白金牌。“Ferrari 250 GTO”是全部赛道均获得铜牌，并没有秘技可直接获得它们，只有靠玩家的实力。

2)请问《PGR2》有无秘技？

答：此游戏并没有秘技，不过却有一个迷你游戏，于“KUDOS世界赛”模式进入车房，会在角落找到一台街机，走到它面前按A可以玩迷你游戏《GEOMETRY WARS》。

希望太郎可以帮我解答^.^！

祝GAME KJF销量蒸蒸日上

读者小朋友上

《幻水4》如何找到史诺

太郎：

1)我玩《幻想水浒传4》已找到105同伴，现在找史诺，已在奥贝路王国西边海域查找。但却无法找到，你能讲出正确的位置吗？

答：在不算主角自己的情况下，你要集齐106名同伴，然后到莫特尔岛与交易商谈话，之后才乘船往奥贝路西面海域查找，你不会看到有人漂浮，而是航行到某处会发生事件说发现史诺。

2)我把这款GAME通关后，还有什么好的RPG游戏介绍呢？

答：最近值得玩的RPG游戏好像没有，或者你可以试试早前推出的《DIGITAL DEVIL SAGA（数码）》

CHEUNG KIM SUM

《真女神转生3》深界问题

太郎：

你好！我有些关于《真·女神转生3》加强版的问题想请教：

1)深界第四要怎样破关：如宝物库中有门往下掉，来来去去都是同一处，明星之钥匙在哪里拿？回廊里我已用了后生之土铃超度亡魂，这层还有没有其他破关的地方？

答：要进入宝物库是需要看满月状况，必须在月亮处于“HARF”或“FULL”时才能进入。至于“明星之钥匙”需要先在深界第二的B3F与地图西北的房间与イフリート打听情报，然后往ギンザ的酒吧マダム与ロキ谈话，最后和アスクサ旧货店的人谈话获得。接着往深界第三B1F使用明星之钥匙开启正南方的门，从洞掉到深界第四的B2F，按下该层西南的按钮开附近的门，从一个小洞窥看穿丧服女子偷听说话，这样便可打开上方的门经北面洞的传送点到深界第五。

2)深界第三中，光恶魔和暗恶魔的门怎样开？这层转换恶魔属性的地方在哪儿呢？

答：那是根据主角的属性来决定，光门就要光属性，暗则是要暗属性。光属性需要持有“邪神アラハバキ”，中属性是“死兆石”，而暗属性则需要“幽鬼ガキ”。

这些问题已困扰我多时，请不嫌小弟烦，请详细解答。

谢谢

国人上

新作评议会

机动战士高达 SEED 没有终结的明日

BANDAI　10月?日　ACT

PS2　总分 30　铜

赤目黑龙

著名的动漫作品总会被游戏化，尽管该游戏本身的质素只算平平，但胜在游戏之中的CG非常精彩，而且出场的角色非常多，就连MSV之中的角色也有很多登场，机体数量更是相当可观！唯独游戏玩法方面似乎仍有改善的地方，例如在白兵战时，机体经常会出现重叠的情况，而且战斗时的花样实在不多，技术要求方面也不高，只要一般的斩射射射就已经可以了，欠缺了一些挑战性。

猫部

沿袭自《相逢在宇宙》的系统的动作射击游戏，登场的机体总数高达60部以上，故事模式根据原作动画的剧情进行发展，而且还收录了外传《SEED ASTRAY》的故事，令整个《机动战士高达SEED》的世界观可以在游戏中得以补完。熟悉的操作再加上亲切的动画片段，足以令玩家完全进入《SEED》的世界，无论你是否喜欢《SEED》，但只要是高达迷，这款游戏都是必买之作。

Dr.Game

游戏的基本系统主要继承自早前的《相逢在宇宙》，难度不算高，除了把原作的故事重现之外，还加入了全程配音，相信应可使动画版的FANS感到满足。另外除使用主角基拉之外，更可选用阿斯兰和其他角色，驾驶MSV的机体出阵，让玩家可以从另一个角度来了解该作品的世界观，对《SEED》的FANS来说，应该不会再有什么怨言了吧？

电玩太郎

如今无论在国内还是日本均大受欢迎的机器人动画最新游戏化的作品，游戏类型变成3D动作射击。忠实地还原了原作的气氛及故事，对于看过该动画的玩家肯定会有一份亲切感。本次登场的机体、角色及道具数目超多，所以光是要找齐这些隐藏要素已经花费了玩家不少的时间。而不设置自动锁定目标多少提升了游戏的难度，对初学者来说可能需要时间适应，但相对地挑战性更高，是值得一玩之作。

剑风传奇 千年帝国之鹰篇 圣魔战记之章

SAMMY　10月7日　ACT
1人　7329日元

PS2　总分 30　铜

SEED

完全地让漫画原作的感觉再现眼前的游戏，画面具有一定的素质，表现出的迫力尚算合格。不过游戏比较单调，每一关都是不断地战斗，再加上故事流程缓慢，不禁令人产生沉闷的感觉。幸好连续技攻击方式很丰富，战斗时爽快感十足，足以弥补这方面的缺点。还有就是加入了新的角色和新故事，总算为玩家带来一点新鲜感，FANS绝对值得一试。

电玩太郎

还记得数年前在DC上推出过《剑风传奇》的游戏，时至今日终于再次推出新作。本作以漫画原作剧情为蓝本，而且内容也围绕着最新的连载情节，对于追看这部漫画的人来说会感受特别深刻。游戏以享受狂野的杀戮感觉为主，所以并没有太多的解谜要素，让玩家单纯体验战斗的快感。不过话说回来，由于游戏基本上只是单纯地砍砍杀杀，玩久了就会觉得单调，是款纯FANS向的作品。

Minamoto

一款以青年漫画为题材的游戏，玩家在游戏里操纵主角格斯运用手中巨剑和隐藏于义肢的大炮来杀敌。动作演出部分尚算流畅自如，主角挥舞巨剑时产生的重量感逼真而独特。游戏整体能够重现原著的世界观，在原创的外传式故事及新设计角色的支持下，即使是熟读漫画的玩家也可从中体验到一份新鲜感，唯一美中不足的是喽罗角色数目过多，杀多了就令人觉得厌烦。

小志幽凉

以人气漫画改编而成的动作游戏，从游戏角度看，角色的性格与画面等方面均能再现原作的神髓，虽然出现的敌人众多，不过挥舞大剑不停杀敌的感觉则很有快感，而且还有连续COMBO等要素去挑战自己的技术。可能游戏受原作的限制，玩法还是比较单调的，每一关所做的事情大致上相同，没有什么特别的分岐，喜欢此漫画原作的朋友可以一试。

星球大战 战斗前线

ELECTRONIC ARTS

PS2/XBOX　总分 30　铜

赤目黑龙

又是一贯的美式动作游戏风格，当然，以XBOX的图像处理能力，游戏的画面表现是超水准的，而且角色的造型也相当讨好，最精采的自然是可以驾驶多种不同的战机及交通工具，对于"《星战大战》迷"而言，这是最好不过的事情了。而该游戏支援网络功能，这一设计无疑增加了游戏的可玩性，而最令人欣慰的莫过于这次的主角是普通士兵，而不是什么电影主人公，更加适合玩家们的口味。

猫部

移植自PC上超人气的第一人称射击作品，玩家可以在熟悉的《星球大战》舞台里，在4个不同的阵营中担任其中一名士兵，与小队队员一同完成不同的任务。除了射击之外，玩家可以搭乘电影中不同的交通工具，这一设计使游戏充满了乐趣。此外PS2版最多可16人进行网络对战，XBOX版也可以通过XBOX LIVE对战。在一片"星战热"重临之际，此作绝对是不可错过的作品。

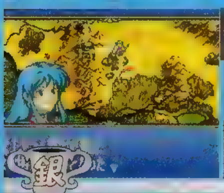
电玩太郎

将EA的人气电脑游戏《战斗领域》的引擎套入了《星球大战》的背景，令它的吸引力大增。玩家可以参加星战世界中两个不同时代的战役，虽然说玩家只是其中一员兵卒，但是也有一定的影响力。游戏操作简单易上手，能使用的交通工具也非常多元化，兵种各有不同的特质。当然要享受游戏的最大乐趣，就一定要玩网络对战模式，与朋友组队合作抗敌，那将会得到相当不俗的体验。

苍刃

简单而言，这就是一款以《星球大战》为题材的《彩虹六号》。玩家扮演《星球大战》中登场的各阵营中的士兵，使用原作中出现的武器完成各种任务。该游戏最大的优点，相信是可供16名玩家进行网络对战，以同类游戏而言，算是不错的卖点。熟悉电影原作而又喜欢FPS的玩家，应该会感到相当有趣。不过对于追求非科幻的真实军事感觉的玩家，就或许会感到不满吧。

火炎之纹章 圣魔之光石



GBA　总分 35　银

Dr.Game

以往的"《火炎之纹章》系列"从未让FANS感到失望，而本次也不例外，虽然在基本概念和系统上没有太大变化，但是游戏在细微之处仍作出了不少改良，比如新的系统可令玩家培育角色时的自由度更高，即使是初次接触这个系列的玩家也可轻易上手，而精彩的故事情节和充满个性的角色更是不可不赞啊！

苍刃

"《火炎之纹章》系列"的最新作，除了保留系列一贯的要素外，本次还加入了新职业，转职系统也提供了分支发展，角色培育自由度比以往作品高。当然，被认定为该系列最大特色的"战死角色不能复活"的元素，依旧被保留下来，不过新作的难度似乎比前作要低得多，即使是选"难"基本上难度也不算太高，让笔者感到挑战性不足。对追求高难度的玩家来说，看来这一次会有点失望了。不过由于主角分为两名，游戏中似乎还有不少的分歧。

SEED

"《火炎之纹章》系列"的最新作品，玩法上大致跟前作相同，只要其中一位角色死亡便会永远消失，难度很高。而新作在育成系统方面也有不少改进，众多角色可以进行多分歧的成长，灵活性和自由度都比以前提高了不少，绝对值得FANS深入研究。而事实上，该系列游戏的完成度已十分高，实在很难找出什么缺点了。

小志幽凉

比起以往的"《火炎之纹章》系列"，本次的新作无论在系统或游戏进行方式上均有很大变化，转职系统追加一级，人物的成长有更大的调整空间。故事进行方式变成在地图上选择，可以让玩家更清楚自己的所在以及故事分歧等要素。此系列一向难度较高，不过本次新增了选择难度的模式，好让初学者也能够体会到战略游戏的魅力。

总分：金强劲推介 36–40 银强劲推介 32–35 铜强劲推介 28–31

Text : Dr.Game Design : SL

MIA “SEED DESTINY” 计划始动！

随着《机动战士高达 SEED 命运》于 10 月 9 日在日本播映，相关的产品也已蓄势待发，本次便为大家公开预定将于 10 月至 12 月发售的 MIA 系列产品。

10月中旬

ZGMF-X56S/α FORCE IMPULSE GUNDAM

首先登场的当然是主角机体，附属的核战机可作全变形/合体，背包也可合体成为独立的飞行形态。

ZGMF-X56S/β SWORD IMPULSE GUNDAM

装备了巨大对舰刀的 IMPULSE GUNDAM，除了附属武器和颜色之外，基本结构与 FORCE IMPULSE GUNDAM 相同。

11月中旬

IMPULSE GUNDAM 的第 3 种武器，主要作为远距离炮击战用，机体以绿色作为主色，肉搏战武器也改为激光长枪。

ZGMF-X56S/γ BLAST IMPULSE GUNDAM

ZGMF-X23S SABER GUNDAM

对故事发展有着深远影响的高达，可变形成为高速战斗时使用的 MA 形态。

12月中旬

12月推出的3款均是可变形的 MS，CHAOS GUNDAM背部装备的大型火箭筒可揭开外盖并伸出炮管。

ZGMF-X24S CHAOS GUNDAM

ZGMF-X88S GAIA GUNDAM

由女战士史蒂·露丝驾驶的高达，可变形为四足移动的陆战高机动形态，在沙漠中可发挥极强能力。

ZGMF-X31S ABYSS GUNDAM

水陆两用的高达，可变形为水中巡航形态，附送的武器是战斧。

Sanrio 铁罐贴纸迷你模型

收录了 Sanrio 旗下的 Hello Kitty、Little Twin Star 及 My Melody 等角色的铁罐贴纸，既可放贴纸，也可用来存放其他物品，全套共有 5 款。

多罗信套

这个多罗的最新产品十分特别，可用来把卷起的信件扎起来，配合多罗的表情，实在十分可爱！

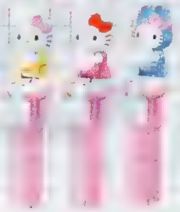
Sanrio 大游行扭蛋

全套 10 款的 Sanrio 角色扭蛋，特别之处是可串连成为一列火车，利用车头上劲作为动力，好玩又有趣。

小猫汉堡包迷你模型

小猫汉堡包系列又有新产品推出了！本次共有 10 款不同的小猫汉堡包食品，包括汉堡包、热狗、苹果批、薯条和饮品等，此外还备有托盘，十分齐全。

Hello Kitty 糖果机



只要按下顶部的 Hello Kitty，她便会拿起一粒糖给你，就好像“皮礼士糖”一样，十分有趣。

白领英雄 咸蛋超人 2

把咸蛋超人与日本白领职员的生活合而为一的迷你模型第2辑，本次同样包含有6款，除了咸蛋超人之外，其他超人家族的成员及怪兽也会粉墨登场！

超级机器人大战景品

Original Generation Keyholder 2

全套共6款的超级机器人大战景品，登场机体包括萨巴斯塔、晓击霸Mk－Ⅲ等原创机体，每款约高4.5厘米。

Mini Figure Collection～太阳之牙

“Mini Figure Collection”本次以另一部经典机器人动画《太阳之牙》作为主题，全套共9款，包括斗军、苏迪古、布士文等机体，部分机体备有不同装备及姿势，另备有特别版。

哈罗夜明灯

哈罗本次化身成为房间中使用的夜明灯，除了两种不同颜色的灯座之外，还有3种不同颜色的光线可供调正。

DYNAMIC 机器人 博物馆迷你模型

由著名机器人造型师山口胜久开发的最新机器人迷你模型，特征是可动部分极多，配合附送的武器，能摆出各种充满迫力的姿势。

百事高达瓶盖公仔

在日本，随铝皮罐装的百事可乐赠送的高达瓶盖公仔，全套共有32种，收录了由“一年战争”到“Gundam W”时代中登场的各款高达与主人公，其中有2款为特别版。

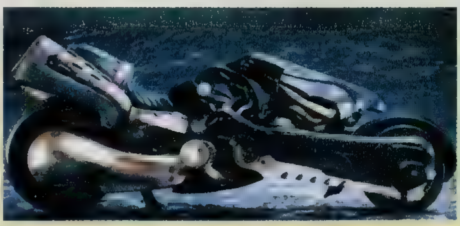
谜之《FF VII 降临之子》

新商品发现！

《FF Ⅶ 降临之子》是一部以《FF Ⅶ》2年后的世界作为主题的DVD映像作品，但是在还未发售之前，我们竟发现了有关的商品，这套以主角克劳德和他的爱车Fenrir为主题的活动人形制作得非常逼真细致，而且可动部分极多，可惜的是何时发售和价格等方面一切仍未公开，各位想入手的人要留意进一步的情报了！

克劳德的可动部分极多，可摆出各种充满迫力的姿势。

衣服的质感十分逼真，手持的大剑更是采用了全新的设定。



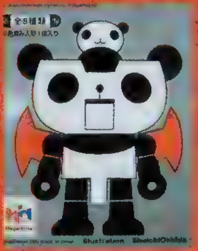
Fenrir的造型也是依照原作设定来制作的，充满了机械感！

Red Magic

迷你样本系列：产地直送保鲜包装

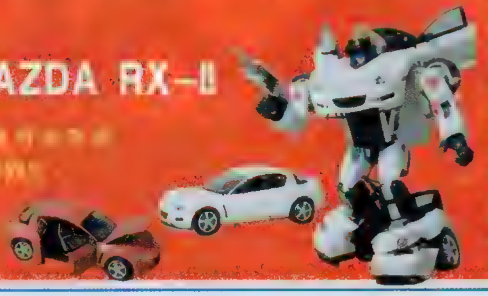
PANDA Z 迷你模型

Block Figure Collection



变形金刚

马士达 feat. MAZDA RX-8



忍者小精灵摇头人形

STAFF

原作：永井豪
监督：那须博之
剧本：那须真知子
特撮监督：佛田洋
CG PRODUCER：永见武士
CG SUPERVISOR：野口光一
ACTION COORDINATOR：野口彰宏

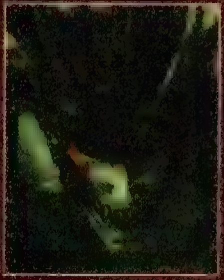
故事简介

双亲死后，迁往牧村家过着高校生活的不动明，在亲友飞鸟了的父亲过世后，明与DEMON（恶魔）进行合体，在强烈的意志感召下，他竟然变身成保留着人类心灵的“恶魔人”。从此之后，拥有DEMON力量的明，为了保护心爱的美树，为了拯救全人类，将要背负上悲惨的战斗之宿命。

世界各地不断发生DEMON为扩张势力而引起的集体杀戮事件，幸免遇难的人类生存在不稳定的环境下，种种恐怖与猜疑导致被称为“狩猎恶魔”的屠杀惨剧发生。在这场丑陋的斗争中，明看见共同奋战的朋友竟然变身成“撒旦”的姿态……

友情、爱情、勇气、背叛、愤怒，明在人类快要走向灭亡的绝望深渊里，以“恶魔人”的力量展开了一场悲壮的战斗，他能够守护美树吗？人类还有未来吗？

恶魔传说的延续



《恶魔人（DEVIL MAN）》是著名漫画家永井豪先生笔下的一部巨著，至今仍然备受各界人士的欢迎，相关的各类型商品也仍然在不断地生产，人气度绝对不比当年初推出之时低。如今，《恶魔人》已拍摄成真人电影版，即将在今年10月9日开始在日本全国上映，新的传说再度展开！

DEMON背景

5亿年前，地球上存在的“DEMON（恶魔）”，他们凭借与其他种族合体来增强自身的力量，由于冰河时期的出现，DEMON种族被困在比南极地底湖更深的地下层。飞鸟教授一心致力于能量研究，想不到他开挖的洞穴，成为了解放DEMON的大门……

沉睡在精子般胶囊内的众多DEMON，瞬间已分散于世界各地，他们懂得伪装成人类或地上生物的模样，也可与人类进行合体。而DEMON中的勇者“AMMON”与人类的“不动明”的合体过程失败，结果诞生出半人半DEMON的“恶魔人”！

不动明→恶魔人

演出者：伊崎央登

4年前双亲死后住在牧村家，一心入读名门学院的普通高校3年生。

飞鸟了→撒旦

演出者：伊崎右典

父亲是研究学者，他与明是一起成长的好朋友，在学校里做任何事都是第一名。

牧村美树

演出者：酒井彩名

经常洋溢着快乐气氛的牧村家的女儿，与明入读同一所学校，也是明的恋人。

牧村启介

演出者：宇崎龙童

美树的父亲，在农业试验场里工作。

牧村惠子

演出者：阿木耀子

美树的母亲，全职家庭主妇。

SILENE

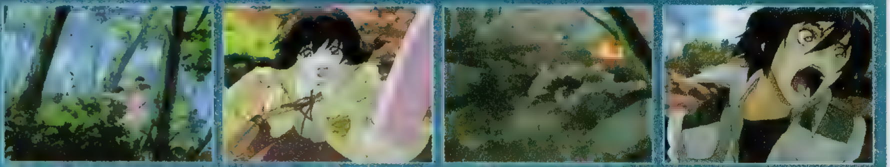
演出者：富永爱

为了让深爱的DEMON勇者“AMMON”苏醒，不断向恶魔人施以袭击的艳丽DEMON。

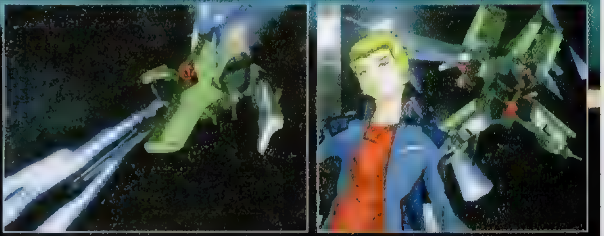
机动战士 高达SEED 命运

在日本电视上刚刚开始播出的《机动战士高达SEED》的续作《机动战士高达SEED 命运》，是最近动漫爱好者的热门话题。第一话故事讲述在前作一次地球联邦军的“奥布”侵占行动中，新主人公飞鸟真的双亲及妹妹惨死在战火之中，亲眼目睹这一幕悲剧的飞鸟真，自从加入“扎夫特”后，便誓要在战场上替家人报仇。

在本次的简介中，将会为大家刊登第一集中的名场面，其中包括主人公飞鸟真一家遇难的场面，以及在开场画面中各机动战士的雄姿。欣赏过后，相信还没有看的FANS千万别错过了这部作品啊。



新主角机——冲击高达在空中组合，手持巨大对舰刀登场。



CHAOS 高达的飞行型态能够以超高速移动。

擅于水战的 ABYSS 高达，两肩各内藏了3枚光线炮。

能够变为宇宙战机型态的SABER高达，驾驶者是大家熟悉的阿斯兰。

STAFF

策划：SUNRISE
原作：矢立肇／富野由悠季
监督：福田己津央
系列构成：两泽千晶
人物设计：平井久司
机械设计：大河原邦男／山根公利／藤冈建机
美术监督：池田繁美
音响监督：藤野贞义
PRODUCER：竹田青滋（每日放送）／佐藤弘幸（SUNRISE）
制作：每日放送／SUNRISE

STAFF

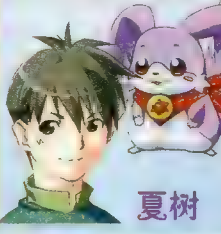
原案：TERIOSU
监督：阿部雅司
系列构成??剧本：山田光洋
人物设计原案：横田守
人物设计：渡边明夫
动画制作：AIC

大受欢迎的PC游戏《Septem Charm Magical Canan》，现已决定制作成电视动画片，标题名称定为《Magical Canan（不可思议的卡娜）》，预计明年正式播放，本次率先为大家介绍一下该作品的故事内容及主要登场人物。

故事概要

主人公柊千早是一名就读于“私立铭凤学园”的活泼开朗的高中少女，某一天她在更衣室里发现一只受伤的小动物，于是心地善良的千早把它带回家中治疗。小动物很快便康复了，并突然之间从她的家里飞走，于是千早立即跑到屋外追了上去，想不到途中竟碰上怪物化的人类……

那怪人正打算袭击小动物的时候，千早飞身上前救助，就在这时，小动物颈上的饰物发出耀眼的光芒，不久后一枝“魔法杖”出现，千早拿起它随即变身成“魔法战士卡娜”！原来人间界以外还存在着被称为“艾华・姬尔”的魔法之国，该处的居民从植物种子里诞生出来，最初只是小动物的模样，然而其中拥有较强魔力者便能够变成人类姿态。



千早遇上的小动物名叫夏树，它能够将居住在人间界的少女变成“魔法战士”，这时魔法界的种子混入了人间界，令部分人类融合成“种人类”，“魔法战士”具有净化他们的能力，自此之后，千早和夏树就成为了拯救“种人类”的好拍挡！

郑州 Toriamos

◀来自《攻壳机动队》最新剧场版动画《无罪》的机器女仆。不过如果没有脸上的那块脱落的电路板和那朵别在耳朵上的百合，估计没几个人能够一眼辨认出画中人物是谁吧？Toriamos玩友使用了类似FLASH动画的上色技法，使画面色彩看起来简洁利落，对比鲜明。而作为背景的文字，在与原作呼应的同时，营造了一种耐人寻味的别致氛围。

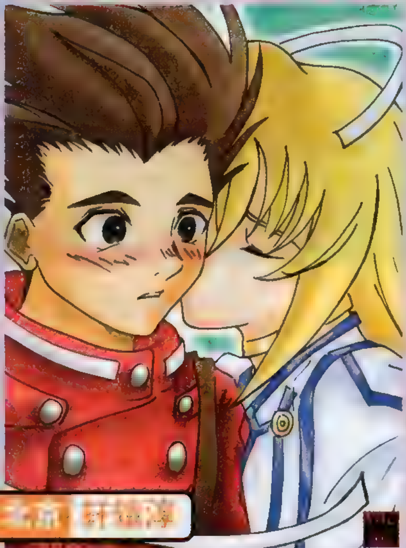
柳州 黄里宁

◀风格非常清新的原创稿子。线条流畅，配色柔和，而画中MM的表情也为作品平添了一丝活泼的气息。作者黄里宁玩友来信告诉苍刃说希望把刊登着这幅作品的杂志作为生日礼物送给一位非常喜欢《GAME科技风》的朋友。在此，作为“G画廊”的廊主，苍刃也想对这位幸运的读者说一句：“生日快乐！”

▼星仔玩友本期为我们带来了一幅风格独特的《仙乐传说》同人画稿，由于作者为笔下的人物穿上了PS2版的新增服装，看惯了GC版的经典造型，乍一看画中的部分角色还真的有点认不出来了。作品保持了作者在配色方面的高水准，不过部分人物的面部造型仍然有些欠缺自然，算是作品的小缺憾。

南京 汪沛

◀在动漫界大红大紫的《钢之炼金术师》已然有四五款游戏推出了，汪沛玩友想必也是《钢炼》的忠实FAN吧，在这幅作品中，作者通过光源特效的巧妙运用，将爱德华的“炼成”状态表现得颇为到位，不错的稿子。



北京 轩辕淳

杭州 星仔

◀又是一幅取材自《仙乐传说》的稿子。在轩辕淳玩友笔下，我们的罗伊德小朋友正被女主角柯莉特“强吻”（店长，应该是“偷吻”吧？），可能是幸福来得太过于突然，小伙子脸上居然同时浮现出惊讶、羞涩与不知所措。看得出作者在把握人物表情细微变化方面比较拿手，不过画中女孩的面部稍微有点走形，希望作者注意。

虽然已经是在这个南方城市度过的第二个秋天了，不过苍刃几乎完全感受不到秋天的气息，真怀念秋风中踩着层层松软的落叶漫步校园的情形……

《仙乐传说》前一段推出了PS2版，本期的OUR SHOP说的是《仙乐传说世界指南书》的制作过程中发生的一些不为人知的小故事，本次的主角可是我们的资深编辑SEED先生，一起去看吧！

有劳于向“G画廊”投稿的朋友们注意：本画廊稿件形式主要是单幅画稿，题材最好与游戏相关，彩稿和黑白稿均可，不过一定要注意画稿尺寸要尽量限定在420mm×270mm以内。来稿请寄“广东省深圳市34－007信箱（邮政编码：518034）”，注意在信封上标明“G画廊”收，同时在画稿背面写下你的姓名和详细联系地址以及Email地址等。Email稿件请寄本刊信箱“GAME-KJF@vip.163.com”，画稿如被采用，将在杂志出版后一个月内寄发相应稿酬。

对于稿费发放，如果您持有**招行的银行卡**，在来信或Email中将**卡号、持卡人姓名**和**开卡城市名称**提供给我们，稿件被采用后，可以更为方便快捷地通过银行卡转帐方式收到稿费！

OUR SHOP
中秋
《仙乐传说》的PS2版将在本月22号推出，我们计划出一本详细的相关攻略本。时间紧，任务重……
SEED，没问题吧？
如果游戏能够按时发售，我们的攻略本应该能在国庆期间上市。
顺便说一句，本月底是我父亲的生日，我特别申请了从本月底开始的年假。我打算华丽地完成这本攻略后，回老家为他老人家祝寿。
苍刃你呢？256页的书，从版面设计到排版制作，不足一周的时间搞定，美编方面拿得下吗？
压力不小啊，不过这样的情况也不是第一次了，我们有信心及时完成！
很好！不过需要提醒你们，注意不要为赶进度而忽视了质量啊！
我做攻略从来都是一丝不苟，尽我最大努力，你居然说出这样的话……
就算通宵达旦地熬夜，我也不会把自己都看不过眼的东西呈现给读者，店长，请你马上收回你所说的话！
汗啊……这俩脾气还真不是一般的大啊！
虽然两人自信满满，但正所谓人算不如天算，官方公布的游戏发售日已然来到……
游戏
什么，最早也要等到明天下午才能到？
实在不好意思！
怎么办，如果PS2版像传闻中那样和GC版差别很大的话，那我们以GC版为基础进行的前期准备是不是都白费了？
只能等游戏出了才知道，不过不管怎样，我们一定要在保证质量的前提下把及时把攻略做出来！
时间方面……不知道来不来得及。离交稿日只剩几天了啊！
大不了我推迟假期，赶不上父亲的生日顶多就是被他老人家说两句，但如果我们做的攻略被读者否定，那就完蛋了！
话说回来了，虽然无法给父亲祝寿比较遗憾，但是能跟父母兄弟一起过中秋也不错啊！

交稿日定在27日，SEED于23日晚上拿到游戏，两个晚上和一个白天的持续奋战后……
怎么样？顶得住吗？要不先休息一下！
没问题！
你这边进度如何？最后几天会越来越忙的！
了解，我们可是身经百战呢！
只要SEED那边一切顺利，我们这边一定不会拉后退的！
那太好了，刚刚我看到SEED干劲十足呢！SEED！听到没有？你可要加油啊！
喂，SEED！
让他睡会儿吧，他太累了！
第35页！
恩，35页。这页哪些地方要改？
AM 3: 00
最后的改稿定稿阶段……
老大，再坚持一会儿，现在是27号凌晨3点，你不还说明天回老家过中秋吗？这会儿睡着了就不知道什么时候才能交稿了！
是啊，加油！
在大家的不懈努力下，《仙月传说世界指南书》于27号晚顺利交付印刷……
今年的中秋佳节，SEED和苍刃是这样度过的……
这次回去可一定要好好休息一下啊！这段时间，辛苦了！
PM 4: 30
虽然中秋节没能跟家人一起过，但国庆节回家团聚倒也不错！比起苍刃，我幸运多了！
真的，不骗你，我的小姑奶奶！……什么跟别的女孩儿在一起啊？我昨天在宿舍睡了一天，太累了睡得很死，没有听到你的电话铃声……

秋风中的店长的话

秋天终于来了，而秋天也是店长最喜欢的季节。虽然万物即将面临严冬的考验，但却依然闪耀着一派丰收成熟的景象。

上面的话像是一篇散文的开头，但其实谁都知道散文难写，可是店长就是把写散文看作是一种乐事，无奈当年在语文考试卷面上，却赫然写着“作文类型不限，诗歌与散文除外”！这真是让店长有种把考试卷一口气焚烧了的心。只要能够写出有深度的东西，其实完全可以把写作手法看作是一座桥梁，如果一开始就限制死了，难免将成功的领域人为地缩小了一圈。反观如今的游戏界，也似乎弥漫着这种气息，一些创意与趣味性兼备的游戏却往往得不到市场的认可，而一些乏陈可新的所谓名作却换了换包装，又拿出来骗钱，这真是令我辈老玩家愤慨啊！

唉，算了算了，店长的怪脾气又上来了，秋天还是应该沉静一点比较好。店长喜欢在夜晚秋风的吹拂下，站在阳台上舒畅地吃水果，那真是神仙一般的生活啊！【樱子：你感冒了别来找我……】

可能是因为前一段时间国庆黄金周的因素吧，读者的来信比刚开学的时候少了一些。不过店长一点都不怨大家，放假的时候就是应该开开心心地玩个痛快，杂志永远是你们最好的陪伴者！虽然这段时间内特别引人注目的游戏也没什么，但看到还有一批读者为了游戏新作而问这问那，店长与众小编还是很开心的！游戏玩家就是应该有一种持之以恒的精神，因为游戏已经融入了生活，游戏已经融入了玩家的血液……

渴望中奖者的美德

对于贵刊的抽奖，我一直以百折不挠的“世嘉”精神看待，然而现实中世嘉却失败了，我不希望我的愿望也落得如此下场。

在这里，我祝愿贵刊的各小编在身体健康，财源广进的同时，照顾一下我的情绪（据证实，我的诅咒成功率高达99%），需发我一台PS2。我在遥远的北京，怀抱着SS和DC默默祈求着！

冯毅

我很喜欢玩游戏，各类型各机种的都喜欢。2年前我应征入伍，为了能在部队里玩到游戏，我先后买了GBA（限定版）、PSone和一台二手的索尼彩电。PS2没敢买，怕丢，手头又很紧，我们一个月才120元津贴，很苦的说。眼看着再过两个月就要退伍回家了，好想到时候能抱一台PS2回去啊！如果这次能中就好了，期待ing……

梦想雨

最近每每看到那些渴望中奖的读者来信，总让店长不由自主地产生一种内疚的情绪。其实“抽奖”说白了就是为了拉动杂志的销量而设计的，但实际在抽奖过程中看到那么多热情洋溢的读者来信，而最终却只能残酷地保留一位幸运儿，这怎么不说是一场“悲剧”……不过换个角度去想想，有总好过没有，因为店长相信所有购买《GAME科技风》的读者中绝大多数还是冲着杂志的内容去的，把“抽奖”只是看作一种附加的增值活动，平常心是应该保持好的啊！

啊，就罗嗦到这里吧，每次写这些开篇寄语也不知道读者朋友们喜不喜欢，要想骂的话也别客气啊！呵呵，接下来公布11月B的中奖者吧！

河北省邯郸市北环路中段×××　陈晓辉

小编们，你们好！

基本上每期的KJF我都会入手，经过长时间的阅读，我发现了一些问题。

首先是书刊的内容。信息丰富，攻略详尽一直是KJF最大的优势，但如今却成了弱势。《GAME WEEKLY》的内容在大陆似乎不太容易站住脚。许多朋友在传阅我的KJF时也有这样的感想，那就是垃圾信息太多，攻略很菜。信息量大原本是好事，但是书中的某些信息，对于大多数读者来说却没有太大的利用价值。毕竟读者们要的不仅仅是丰富，还要实用。“新作狙击”中的大多数游戏介绍为什么基本上都只有一页呢？介绍得也不太详细，给人一种草草了事的感觉。攻略的质量还是不太好，剧情攻略犹如流水账，完全不能吸引读者。一本以攻略为主的杂志不应该犯这种低级错误！文笔还有待提高啊！

其次是书刊的排版。每次在看KJF时总有一种说不出的生硬感。KJF在排版上过于单调，不论什么内容总是那么按部就班地排列着，毫无创新意识。色彩搭配风格过于严谨，读者看到后难免感到乏味。在书刊边沿的那条游戏基本信息简介，实在是浪费宝贵的之章，而且还是横向加纵向的混合排列，叫人颠来倒去的看，真“累”啊！另外我个人觉得在书中加点广告会好一些，我们可以从中了解市场行情，也增加了你们的经济收入，可谓一举两得啊！

最后是赠品及杂项。送CD有新意，不错。但怎么都不太好听呢？对于你们送出的CD质量我可不敢恭维啊，现在我手上的CD可能只有少量没有质量问题的。我个人比较喜欢一些有新意的小礼品，贴纸是个不错的选择。还有就是KJF与读者互动的平台太小了，除了“读编漫话”和“OUR SHOP”，就没有别的了，而且每期都只刊登3篇左右的文章，实在让人看了不爽。对了，突然想起杂志发售时间的问题，每次KJF总要比预定的发售日晚上几天，这是怎么回事啊？

好了，写到这儿。最后祝《GAME科技风》越办越红！

毛毛

毛毛读者的批评意见非常到位，真正起到了老读者引导杂志发展方向的作用！当初《GAME WEEKLY》中的“新作狙击”部分，的确都是一页一页的新作介绍，店长感到这样做下去一定不行，于是就将KJF小编自己制作的“新作主打”版块并入了这个栏目中，并得到了一部分读者的认同。但毕竟目前人力有限，特别是两位美编MM尤娜与杰西卡为了排这些新东西，几乎每星期都有一半天数利用晚上的时间在加班，店长只能尽最大努力安排热门的游戏出现在“新作主打”版块中，而其他一些人气较低的游戏还是采用了《GAME WEEKLY》上原有的内容。店长相信有了一个好的开始，今后我们会在重点新作上面加大报道力度的，请读者随时监督。

关于剧情攻略的文笔问题，已经不是第一次在“读编漫话”中提到了。这里先说说店长片面的观点吧，剧情攻略其实还是游戏攻略，而写游戏攻略首要的目的是什么呢？那就是引导着阅读者顺利地通关，并告知他一些隐藏的秘密，而对于讲述剧情的文笔要求是居于次要地位的。说这些并不是店长找个借口开脱责任，而是店长认为杂志中现有的游戏攻略其实在实现首要目的方面还是存在很多问题的，每次调查读者关于攻略方面的意见，这方面的批评与建议还是少了一些，店长希望还是先将游戏攻略的首要目的出色地完成，之后再来谈攻略文笔会更恰当一点。请心急的读者谅解。

而最后关于排版与赠品方面，也是老话题了，一直没能达到使老读者完全满意的程度，使店长无地自容。改进还是会一如既往地进行下去的，在适当的时候，对整本杂志的版式全面更新也是可以做到的，关心这方面改进的读者可以告诉店长你看到的哪本游戏杂志中的哪一些栏目排版最满意，以便我们学习借鉴。

各位小编、店长同志，你们好！

放十·一长假了，确实很高兴。但可怜的我——一名高二的学生，长假只能放4天，做学生真是苦啊，双休日都占了我们一天，为何还要占我们长假的时间呢？老师和校长真是“阴险狡诈”！

算了，我也不发牢骚了。毕竟写信来是给你们提意见和建议的。近期许多读者都对KJF的攻略提出了意见，那我也就这个问题说说我的看法吧。KJF毕竟是一本攻略型的游戏杂志，攻略的质量还是很重要的。我近期在玩老游戏《依利斯的工作室 永恒的玛娜》，有了KJF的4期完全攻略，使我直至现在都还未由于什么原因而卡住，从这一点来看，KJF的攻略水平还是很强的。只是攻略的要点很散，不够集中，有些要点又穿插在剧情之中，这样就使我不得不在玩的时候拿上三四本杂志。我所希望看到的是，像《依利斯的工作室 永恒的玛娜》这种流程攻略长的RPG，可以先在杂志上做一个各要点的概述和简要的爆机攻略，然后再完整地制作剧情攻略。当然，剧情攻略还是连载的好，如果一期完就会有两种情况发生：一是攻略篇幅太长，会占用太多的内文空间；二是一期完攻略会加大小编的工作量，导致攻略的质量下降。所以根据综合考虑，我还是觉得连载攻略要好一些。

KJF中有一个栏目很奇怪，那就是“非常精品推荐”。也许许多读者看到这个栏目都会很激动，激动地想去购买这些好东东。但又仔细一看，竟然发现没有说明在哪里可以买到。你们该不会是故意放上这个栏目让我们读者干看着流口水的吧？

最后说一下，我非常支持“读编漫话”的扩版。至于扩版的方向嘛，我希望可以看到发生在编辑部中的真实故事，最好可以多暴暴编辑部的内料，因为是“读编漫话”，所以有了小编的参与，读者们也会积极响应啊！

最最后祝愿众小编、店长以及樱子姐姐天天开心，事事顺心，KJF的销量蒸蒸日上！

奇奇 Scorpion

关于攻略意见的回复店长在这里就不重复了，而是说说“非常精品推荐”这个栏目吧。“非常精品推荐”在《GAME WEEKLY》原刊中是一个带有一点广告性质的栏目，其中介绍的部分商品的确是可以在香港的精品店里买到的。店长在《GAME科技风》中保留这个栏目的目的是为了让广大读者开开眼界，淡化一下因攻略过多而导致的视觉疲劳。而在工作中，店长也的确接收到一小读者的来信，希望编辑部为其代买其中的某些商品。店长要在这里说明的是，目前《GAME科技风》除了向读者提供杂志与周边出版物的邮购服务之外，不接受任何与读者产生关系的商业活动与资金运作。如果大家都对这些商品感兴趣并想购买的话，可以积极来信说明，如果有固定的消费群，《GAME科技风》也说不定会开放这个精品市场，为读者提供便利的。

店长好！

好久没有好好写信了，不知近来身体安好？

最近的9月底10月初真是一个淡季啊！不论什么都是如此。前段时间买了《七里香》后，就没有什么新专辑了，直到现在。而且，游戏也出得不多，更不用说大作了。这一点在杂志上就很明显地体现了出来。所以，近几期杂志我都只翻了一遍就觉得没有什么特别感兴趣的东西了。

其实我觉得在这个时候，可以刊登一些类似于《“生化危机系列”白皮书》那样的文章。我个人对于恐怖游戏是很感兴趣的，所以强烈要求贵刊出一期专辑嘛！因为相信大多数玩家都和我一样只学英语而不懂日语，如果在专辑中把这些游戏的故事都登出来，这样的话，杂志的可读性就提升了啊！顺便说一句，我最喜欢的就是“《零》系列”了！

还有，关于印花，可不可以加上锯齿边呢？这样用起来比较方便嘛。因为有时候我总找不到剪刀，纸又厚，撕得不好就撕坏了。

对了，我最近很想要有关于游戏内容的信纸，特别是印有《天诛 红》的最好，用那样的信纸写信也会感到比较亲切啊！以前在“读者拉风堂”中登出的信有没有奖励啊？很期待呢！

十·一长假期间，各地商家都在打折，KJF可不可以再加一台PS2作为奖品呢？毕竟是过节啊，还有很多像我这样的期期参加抽奖却没有PS2的穷玩家（简写PP）啊！

Tiger

感谢Tiger读者的友情提示，增加一些专题性文章是KJF一直努力的目标，而不是每次想起来才去做的。关于题材创意方面还请广大读者多帮忙出出主意，把你们希望看到的内容告诉我们，以便众小编抽出时间去进行制作。至于恐怖游戏的主题嘛，还是很不错的。关于印花方面，目前负责印刷《GAME科技风》的印刷厂还没有引进这类面向杂志内页的技术，如果一定要加入，很可能会增加杂志成本。所以店长希望大家还是找一下剪刀吧－－PS2目前还是只能每期一台，节假日没有优惠措施，实在抱歉！年底的大奖还是很吸引人的啊，包括香港双人豪华游、PSP与NDS，没中PS2的读者千万记得参加啊！漏买了哪一期请马上向我们汇款邮购。【樱子：拜托，怎么好好的读者来信回复变成了广告了呢，店长要注意自己的形象啊！店长：……】

读者拉风堂

我的师傅是个女性玩家

最近我也偶尔在“读编漫话”中看到女性玩家的身影了。说到女性玩家，那就不得不说说我的师傅了（虽然她主要教我学习，电玩方面我才是老大）。自从上次她来我家帮我补习地理，初次接触《战国无双》后便一发不可收拾，完全无视我的地理复习了！她最喜欢使用的是女忍者，最喜欢的男性角色就是明智哥了，最喜欢干的事是骑着松风到处乱撞，最讨厌的事是我抢了她的松风，还用它踢她的PP……表面上说什么帮我拿第5级武器，结果迷路了，害我只好自己去拿了！我的女忍者就这样眼睁睁地看着被她练到20级了，而我却没怎么碰，那时只是对自己说“等《猛将传》出来之后再杀个痛快！”所以千万不要小看女性玩家啊，她会让你很郁闷的，特别是在她喜欢上无双系列和恐怖游戏之后。

说起我师傅她玩《零 红之蝶》时的情景，那比在晚上一个人玩这个游戏还要可怕，她的尖叫声能覆盖全东南亚，克林顿还打电话问我要不要帮忙呢！哈，一个小玩笑。此外，她的照相水平似乎不错，我猜这跟她是摄影组的有关，现在我的记忆卡中还存着她的“风景照”呢！我想她拍照的时候一定发挥了“绝对领域”了吧？吸引着恶灵一批批地杀过来，汗。而有时候想想，女生玩恐怖游戏其实并不是要证明她们并不柔弱，而是因为好奇以及对恐怖游戏剧情的兴趣，虽然她不懂日文，但我还是可以做翻译的啊。

最后，我还会时常带着自己的故事到“读编漫话”中踢馆子的啊！

ANUBIS

店长：ANUBIS的女师傅果然厉害！这里说的厉害并不是指她的游戏水平有多高，而是特别强调她玩游戏时的投入度！店长有时候扪心自问，究竟自己在工作中的投入度有没有一般玩家玩游戏时的那股劲头呢？如果没有的话，真要好好检讨一下自己了。要知道干与游戏相关的工作，可是店长最感兴趣的啊！如果这样都做不好的，店长还能干好什么呢？啊，自己是要再加把劲了！

小城市也有真玩家

在江苏省内，盐城市是一个小地方，但我却是一个忠实的电玩迷。游戏陪伴着我一路成长，经过了风风雨雨，我依然很珍惜。在我们这个地方，玩电子游戏的人本来就不多，女孩子就更少了。我的朋友大多数都是男孩，朋友说我的性格就像男孩一样，都叫我假小子，时间长了，我也就无所谓了。我每个月用来买书的开支都很大，父母老说，别的女孩哪个像你那样的，别人都去买化妆品、衣服，你呢！没有办法啊，谁叫我喜欢游戏呢！虽然有说废话的嫌疑，但我很想把自己的心情写下来。

在信纸上未看到署名的忠实女读者

店长：虽然店长认识的玩游戏的女孩子不多，但个个都有独特的嗜好，痴迷游戏的劲头也一点不比男孩子差！也许现在玩家中的性别比例相差比较大，可谁又能说10年，甚至20年之后女玩家群不会扩大呢？自己喜欢什么就应该去追求什么，在这个张扬个性的年代里可以把自己的生活点缀得更丰富一些！

樱子答疑

读者：这是本人平生第一次向贵杂志社寄信，也是第一次如此认真的对外写信，以下问题希望能够得到解答：

1.寄至深圳市34-007信箱 连环大奖组，是否能使你们收到信？

2.如果不参加抽奖，单写信的话该如何写地址呢？

3.参加抽奖是在何时开奖呢？如我寄出了10A的印花，但实际日期却是9月××日，那么开奖是在9月份还是在10月份呢？

4.本人每次看“读编漫话”时，好像许多读者朋友都知道小编的内幕消息。如电童很瘦，店长经常熬夜加班，还有店长与樱子的关系……不知道这些消息从何而来呢？

樱子：很有意思的提问啊。首先第1和第2个问题可以并为一个问题来回答。想参加抽奖，就寄“深圳市34-007信箱 连环大奖组”，除了可以贴印花在信封背面，当然也可以夹信在其中了，店长与众小编都会看到的。只寄信的话，就寄“深圳市34-007信箱”，这样信件就不会被分拣到连环大奖组去参加抽奖了，而是直接转到店长的手中。开奖日期是以实际日期为准的，而杂志上市则普遍需要提前一个月。比如你寄出了10A的印花，那么开奖的时间差不多要到10月下旬了。联系到中奖者之后，PS2也会马上寄出的。至于你说的内幕消息嘛，呵呵，那些都是关心我们的读者自己从“读编漫话”以及“OUR SHOP”的字里行间收集到的啊，只要你也认真看，小编们的那些怪异行径总会在你眼前曝光的啊！对了，店长也好像已经开始准备开辟一个由其他小编参与的读编栏目，希望刊登出来后能够令你满意吧！

读者：这是我第一次，但也许是最后一次给各位小编写信了。《GAME科技风》作为创办不久的杂志，在我所在的两个地区还未被大多数人所认可，销量并不好，许多书店老板都不愿进货，即使有愿意进货的老板，却不知是何原因无法进到货，问起来都是说杂志还未到货。自从8月初9A上市起，本人便经常到书店询问杂志是否到了，得到的答案一直都是没到。当8月底看到新一期杂志时，却是9B了！今天已经是9月27日了，从9A到10B，我只买到了9B。本人感觉贵刊在销售渠道方面存在严重问题。

本想邮购《GAME科技风》却得知每本杂志要花去近两倍的价钱才能邮购，本人认为这是绝大多数读者无法接受的。如果因此导致读者放弃邮购杂志，甚至很有可能产生放弃购买贵刊的念头，希望贵刊会有所改进。

樱子：这的确是一个大问题啊。编辑部的工作人员会向发行部门反映的。而关于邮购的问题，的确因为前一段时间邮局的政策调整而导致邮购杂志费用上升，不过现在我们已经调整回来了，仍然是用9.8元就可以邮购到一期杂志。但光盘与杂志分开邮寄，可能会导致某些邮购的读者先收到了碟或先收到了书，大家不用着急，多等一下就书与碟全齐了。樱子为如此而给读者造成的麻烦深表遗憾，不过有你们的支持，杂志才能办得更好啊！

店长の调查

1.您认为本期杂志中最不满意的是哪一部分内容？有没有改进的空间呢？
2.本刊在您周围的人中，传阅率高吗？本刊吸引您购买的原动力在哪里？
3.您支持“读编漫话”扩版吗？什么方式的读编交流最令您感兴趣呢？

读者留言板

关于传阅率的特别调查

☆本刊在我们这里的传阅率可是低得不能再低了。我在学校方圆5公里以内的地方买KJF，但是没有一家书店有卖的。直到乘坐公共汽车到火车站那里才看到唯一一家书店有杂志卖。也许在其他地方有我却不知道，但是我和同学们说起来几乎没有一个人知道，就更别说什么传阅率了，贵刊的知名度实在太低了！

呷太郎

☆每次我买了《GAME科技风》都放在书架里，从来都不舍得给别人看，嘿嘿……

Foxy

★个人感觉贵刊可以时不时的来做一些经典的游戏回顾，但不一定就是攻略那一类的！因为像我们这些已经“革命”了十多载的老鸟们都会有许多在那个年代中打机的乐事、趣事，而且串在一起就会非常有趣！本人更是想好了这个栏目的名字，比如“再回首”或“那个年代”什么的。相信这个栏目一定会吸引更多读者的眼球的！不但我们这些老鸟们看后会有些感触，而且那些新手们也会非常喜欢的！

刘光耀

店长：好主意啊！有兴趣的读者可以把自己的故事写过来，越通俗越煽情越好。其实仔细想想，目前的“读者拉风堂”从某个角度来说就有类似的性质啊，只不过篇幅很短就是了。

★我是贵刊的老读者了，从第1期一直买到现在，更收了KJF出版的所有特辑，资格够老了吧！我要提的问题就是三大原则，请千万注意！一是纸张质量；二是与读者交流太少，三是各小编的自我介绍太少。

刘杰

★对于一本游戏杂志，我认为要想拥有最广泛的读者群，是要有一定的手段的。对男生而言，要有构思新颖的特别企划；对女生而言，要有吸引她们眼球的可爱图片（并不是看不起女生，但至少在学校中我找不到志同道合的人），这些方面的经验请贵刊多借鉴一下国内其他游戏杂志吧！

カミーユ・マイヨ・钟

★对于杂志中有待提高的地方，我想应该是“研究家”这个栏目吧！像一些最新最实用的秘技完全可以放在“研究家”中，而不是总也看不到这方面的内容，游戏研究短而杂，应该算种特色吧。

Y・C

★10B杂志中最不喜欢的就是“东瀛采风”中的内容了。国内有几位玩家（KJF读者）有机会去日本秋叶原啊？翻看一看满眼都是店铺介绍，如果能去的话还有帮助，去不了看这些介绍又有啥用，跟天书一样！“OUR SHOP”的素质也有所下降啊！

徐栋

★店长啊！出一本格斗游戏方面的特辑吧！内容就选国内基础最好的《拳皇》吧！一定会好卖的！

信纸上的无名氏

★CD一定要送下去啊！我买贵刊的一大目的可就是为了它啊！在我们这里，想要购买一张CD就只能通过购买其他送CD的杂志或选择邮购，非常不方便，所以我要代表喜欢CD的读者建议你们继续送下去！

Heat

印花B背面　印花A背面

#《GAME 科技风》的编辑部是设置在一座写字楼中的，原本编辑部所在的这一层只有《GAME 科技风》一家，结果没想到上个月居然又搬来了一家公司，而且人数众多，好像是搞电脑软件什么的。本来大家相安无事，可是店长最近却发现该公司的男性职员中"烟枪"非常多，隔着玻璃门都能有烟味飘进来，这让小编都是"不吸烟的好孩子"的《GAME 科技风》编辑部遭受到严重的环境污染。但人有三急，有时候想方便一下，则只能硬着头皮冲入洗手间中，因为洗手间的门非常厚实，可以抵挡烟味的进攻。可是关上门之后，店长发现另一股更刺鼻的气味扑面而来！推开隔门，原来那家公司里有人在这里呕吐了，实在太可恶了！希望每个人都遵守公德，毕竟这是文明社会的标志嘛！

#国庆期间小编们都在加班中度过，根本没有外出消费的可能，因此领了加班费之后，大家想到的第一件事就是好好地吃一顿。可是因为众小编来自全国各地，所以吃东西的口味也是千差万别。难得店长苦口婆心，才把所有的小编召集在一起，向楼下刚刚开业不久的一家餐馆进发。菜单上的菜名都是很普通的，完全没有"霸王别姬"那种令人丈二和尚摸不着头脑的，却蕴涵着"杀机"的菜名出现。于是小编们的心态算是保持平稳了，一个个认真地研究了起来。店长叫了"农家小炒肉"，SEED 叫了"麻婆豆腐"，MASH 点了"鱼香肉丝"，电童点了"炒鱿鱼片"，最后轮到角马点了，角马说自己喜欢吃辣，所以要吃"老干妈炒牛肉"！大家都对这一结果表示满意，因为最多只有两个辣菜嘛，和大家的口味持平。等了 10 多分钟之后，上来的"农家小炒肉"上铺满了绿绿的辣椒，吃了一口辣椒，好辣啊！之后上来的"鱼香肉丝"、"炒鱿鱼片"、"麻婆豆腐"更是满眼的红绿辣椒，煞是好看，令包括店长在内的不能吃辣族对着热气腾腾的菜肴肃然起敬，额头冷汗不断！而最后的"老干妈炒牛肉"更可谓辣到了极点，连闻一下气味都感觉到舌头已经"罢工"了！大家找来菜单再次定睛朝上一看，原来这家店是湘菜馆啊，湖南人可是吃辣的"霸王"啊！

#最近店长又对围棋产生了兴趣，原因来自有个朋友把国内引进版的《棋魂 光之棋》借给店长看。店长虽然以前看过这部漫画，但是断断续续地不完整。这一次从头到尾通读一遍后，就又有了和人对弈的欲望。店长是 9 岁就开始学围棋的，到了 14 岁因为考高中而放弃了，现在想想真是比较可惜啊！不过把围棋作为业余爱好也是挺好的啊，不然被别人问起自己喜欢什么，除了游戏就说不出别的东西来，那多么令人尴尬啊！好，向业余高手的目标努力吧！

最新邮购信息

目前还有少量的 5 月 A、5 月 B、6 月 A、6 月 B、7 月 A、7 月 B、8 月 A、8 月 B、9 月 A、9 月 B、10 月 A、10 月 B 和 11 月 A 可供邮购，汇款地址为深圳市 34-007 信箱，邮编 518034，请在收款人一栏填写"郑鸿荣"，并在附言栏中注明所要购买的期数与联系电话。每册 9.8 元（含邮费）。《战国无双珍藏套装》每套 29.8 元（含邮费）。从 9 月份以来，我们将杂志与光盘分开邮寄，邮购杂志的读者可以像以往那样以 9.8 元的价格买到我们的杂志。

连环大奖精彩不断

收集印花A部分

在本期《GAME 科技风》11 月 B 中，您可看到本页的左下角有一个印花标志。该标志将分为 A 和 B 两个部分。剪下 A 部分并在印花上标明的截止日期之前，将印花贴在信封背面上，寄到深圳市 34-007 信箱 连环大奖组收（邮编 518034），就可以参加当期的 PS2 抽奖，每期一台。

收集印花B部分

保留每期印花的 B 部分，直至收集齐 7 月 A 至 12 月 B 的合计 12 枚 B 部分印花，并在本刊规定的截止日期前寄到深圳市 34-007 信箱 连环大奖组收（邮编 518034），就能够参加抽选年末大奖！

ベルセルク
ミレニアム・ファルコン
千年帝国の鷹篇 聖魔戦記の章

機動戦士
ガンダム SEED
シード
MOBILE SUIT GUNDAM
終わらない明日へ